

Ára: 179 Ft

# GURU

93/11

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

**ECTS**

**Elite 2**

**Ishar 2**

**Soccer Kid**

**WOCA '93**

**Real 3D v2.0**

*A Guru legyen veletek !*



# Intro

Lassan kamaszodunk. Most éppen a 15. számunknál tartunk.

Úgy tűnik fejlődésünk szinte megállíthatatlan. Ez persze csak humoros megjegyzés akart lenni. Gazdagodtunk egy halom tapasztalattal és egy média-marketing főnökkel. Az új kollégáknak még nincs beceneve. Jelenleg még Keresztes Gábornak hívják. Ha valakinek hirdetésekkel kapcsolatos igénye lenne ezentúl forduljon hozzá bizalommal.

Van egy jó hírem és egy rossz. A rossz, hogy felment az árunk. Sajnos. A jó, hogy csak egy kicsit. Ez már megint rossz humor volt. Főleg állam bácsi részéről, az AFA, KÖFA stb. emelésével jól megviccelt bennünket is. Nagyon igyekeztünk, hogy a minimális áremelést kövessük el ellenetek. Ez természetesen az előfizetőket megint nem érinti.

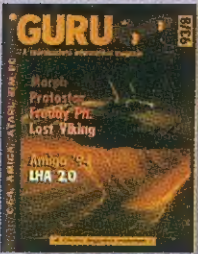
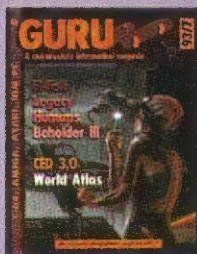
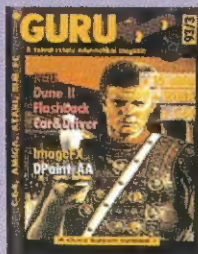
Más. Jó hír a PC tulajoknak. Lesz megint PC GURU. A nagy érdeklődésre tekintettel, már készül az újabb szám. Sőt már előfizetéseket is felvesszünk rá! Egy évben egyelőre négy, igény szerint esetleg több készül majd el.

Ja és van nálunk is Juraissic Park láz. Néhány tucat GURU-s a második nap kibérelte a Kossuth mozit. A megtekintés utáni eseményekről közös közleményt tervezünk kiadni. (A filmről mégsem nyilatkozunk!)

"NEFELEJCS AKCIÓ" A GURU Magazin új akcióra készül. A szerkesztők felhívják a lelkes olvasók figyelmét arra, hogy sokan még nem csatlakoztak az előfizetők széles táborába. Ezért, ha mindig megszeretné kapni a lapot NE FELEJTS előfizetni rá. Az előfizetők között értékes nyereményeket sorolunk ki!

Ebben a hónapban az ECTS örület szellemében készült az újság. Mit is mondhatnék, megint nagyszerű seregszemléje volt ez a világ szórakoztató informatikával, elektronikával foglalkozó cégeinek. Lassan már a három nap is kevés ennek a rendezvénynek akárcsak felületes megtekintésére. Szólon helyettem a következő hat oldal. Ja és a többi 78.

Jó lapozgatást!



*Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni!  
A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!  
1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is.  
Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!!  
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...*



# Tartalomjegyzék

## Újdonságok

ECTS beszámoló	4	PD zóna	51
Team 17 interjú	16	Komoly hírek	60
Perihelion	19	WOCA '93	61

## Játék teszt

Micro Machines	10	Settlers	23
Soccer Kid	11	Elite 2	24
Carriers at War	12	Betrayal at Krondor	26
Quak	16	Legend II	28
F17 Challenge	17	Abandoned Places 2	30
Blody Blows	17	V for Victory 3-4	31
Patriot	18	C64-es szimulátorok	32
Blastar	18	Simulmondo összeállítás	33
Ishar 2	20		

## Programozás

Amos	52	Rendszerbarát	74
Assembly programozás	69		

## Grafika

Imagine rovat	56
Real 3D v2.0 (1.rész)	76

## Állandó rovatok

RÚNA	37	Atari rovat	65
Levelezés	50	Hardware PC	70
Kaland	53	HW - Hard disk illesztő (2. r)	72
Apróhirdetés	55	Külvilág	78
Demologia	62	Sega rovat	80
		Toplista	82



RÚNA - Szerepjáték melléklet



A címlapon: Carriers at War/EA

A GURU postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán  
 Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József  
 Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 179 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalypex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben. Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.  
 Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353  
 Athenaeum Nyomda Rt. 930057 • Felelős vezető: Vida József vezérigazgató



Az E.C.T.S. immár ötödször került megrendezésre Londonban, s minket is régi ismerősként fogadtak a cégek. A kiállítást minden újságíró úgy jellemzi, hogy ez az az alkalom, amikor bepillantást nyerünk a jövőbe, pontosabban a jövő szórakoztatóiparába. A Blenheim On Line és a Barrington Harvey közös kiállítása több mint száz kiállítót vonzott most is, és mindenki bizonyítani akarta, hogy karácsonykor ő nyújtja a legjobb játékokat. Ezen a kiállításon láthattuk a legtöbb figurát. Lássuk hát a '93 év végi és a '94 év eleji felhozatalt...

A vendégek között nem kisebb személyiségek voltak, mint: Alfred Chicken, Bubsy róka, Captain America, Drakula gróf, Hook Kapitány, Lemmings, Mario, Pierre Le Chef, Zool, Zool barátja, Zool kettejű kutyája.

Masell



A cég egy dologgal jeleskedett: CD<sup>32</sup>-n futott a *Pinball Fantasies* - 256 színben! De az 1200-as tulajdonosok sem várnak soká a *Fantasies A1200*-ra! A játékban javítottak a sebességen és a labdamozgáson! Ezen felül meghirdették a Londoni Future Entertainment Shown az Első Nemzetközi Pinball Versenyt, melynek első díja egy repülőjegy Chicago-ba, a CES-re. (Milyen kár, hogy ilyen távol vagyunk Angliától.) A 9-10 számunkban írtunk a PC verzióról, ami csak 63 %-ot kapott, s most az újságíróknak adott szórólapjaikon a cég tippeket közöl, hogyan lehet a PC-s változatot felgyorsítani - szegény PC-sek...



Az Accolade csak PC játékprogramokat ad ki karácsonyra: *Speed Racer*, *Xanth*, *Unnecessary Roughness*, és a *Man Enough*-ot.

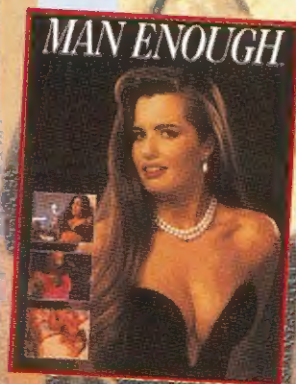
A *Speed Racer* egy sikeres amerikai rajzfilm, ami most számítógépen is megjelenik. Egy olyan autóversenyről van szó mint a *Flúgos Futam*, ami hat versenypályán játszódhat. A *Match 5* autó nagy sebesség esetén akadályokat tud átugrani, gombnyomásra csúszós terepen tud gyorsan száguldanival vagy körűrésszel verekedheti át magát a játékos az egyre nehezülő akadályokon és az ellenfeleken. A *Xanth* viszont egy könyvön alapul, amit majd a játékkal együtt árulnak; a neve: "Demons Don't Dream". Rotoscope animáció és gyönyörű fantasy képek keltik *Xanth* életre - de a játék a humort sem fogja nélkülözni. A *Man Enough*-ban öt lánnyal kell randevúznunk, a szimpátiájukat kell megnyernünk, hogy találkozhassunk az álmaink aszsonyával, Jerivel.

ACCOLADE



Black Legend

Új név, új cég. Év végéig 16 játékot terveznek piacra dobni (megszem a papucsaimat, ha sikerül nekik), októberben a *Fatman - The Caped Consumer*-rel és a *Craft*-tal kezdenek. A Fatman magyar fejlesztés, és tényleg büszké lehetünk rá: gyönyörűen megrajzolt platform játékkal állunk szemben, amely se humort, se kellemes zenét nem nélkülöz. Két másik magyarok által készített programot (*Stalker*, *Outsiders*) is terveznek kiadni. Még egy említésre méltó játékot találtam a listán: ez a *Fantabulous* c. játék, melyben egy rózsaszín repülő elefánt kalandjait élhetjük át a Melon Design felvezetésében. A *Shennandoah* egy lövöldözős játék, amit svédek csinálnak - sok idegenpusztító fegyverzetből lehet választani a játék folyamán.





A Blue-Byte-nál egy nagyon kedves hölgy fogadott minket: Beate Schwermer. Elmondta, hogy a Battle Isle nagy nemzetközi sikerére való tekintettel folytatják a játékot. A *Battle Isle II* német nyelvű változata '93 telére várható, ha minden rendben lesz - mondta Beate. Mit várhatunk tőle? Kétféle 3D megjelenítési módot: Ray-Trace és vektor, több ezer pálya (landscape) modul. Építhetők: vasúthálózatok, épületek, utak stb. Max. 7 játékos játszhatja, s az Amigás verzió sem vár sokat magára: február - március táján a kezünkben lehet. A másik játék a *Settlers* lesz, amiről bővebben a Shy tollából olvashattok egy kis ismertetőt a 23. oldalon.



## COKTEL VISION

A Coctel Vision a tavalyi kiállításon a Lost In Timeot reklámozta, mely e napokban jelent meg. A cég most két másik programra helyezte a hangsúlyt: az Inca II-re és a Goblins III-ra. Mindkét program novemberben jelenik meg. Az *Inca II* még inkább filmhez fog hasonlítani, mint azelőtt: sok-sok digitalizált, ray-tracing és 250 narratív rész, ahol a "szájmozgás"-t a



Goblins III



Inca2 - lásd PC GURU

beszédhez igazították jellemzi a játékot. Találkozhatunk Eldoráddal, Atahualpával, Acclával a Nagy Lámával is. A *Goblins III* főhőse Blount, akinek egyedül kell egy gyémántot megszereznie egy hegy gyomrából. Útja során új barátokat és ellenségeket is szerezhet... A grafika, a humor a megszokott színvonalon lesz most is, így a szórakozás garantálva van.

A CodeMasters egyik közeli játéka a *Micro Machines* és a *Cosmic Spacehead*. A C. S. rövidesen az angol TV képernyőkön is megjelenik (gondolom előbb-utóbb a hazánkban is), a játék pedig egy ugrálós-mászkalós fajta, tárgyakkal kombinálva. Amiga, PC változat várható, a játék stílusa az 50-es évek grafikáit tükrözi. 32 arcade típusú játékot is teljesítenünk kell Spacehaddal, hogy sikeresen végigjatszuk a játékot.



## Domark

A Domark F1 hivatalosan a FIA Formula One World Championship jóváhagyásával készült. Az Amiga és Atari verziók novemberben forrósítják fel a szimulált gumikat, PC-re később jelenik meg az F1. Ami igazán új ötlet, az a Flight Sim ToolKit, amellyel nemcsak a műszerfalunkat és a 3D környezetünket tervezhetjük meg a szimulált repülésünkhöz, hanem a 3D objekteteket is! Egy ún. library is jár a programhoz, amiben előre elkészített repülőgép-tervek és házak, tereptárgyak vannak. A tervezést Windows alól végezhetjük, de a játékot magát DOS alól indíthatjuk.



Ismét kellemes meglepetés ért minket enél a cégnél. Az amerikai illetőségű Cyberdreams nemsokára kiadja a *Cyberrace*-t, melyről a legelső PC GURU-ban is beszámoltunk. A béta demoval már játszottam, s a proggyval kapcsolatban egy közepesen jó játékot láttam. A verseny része nem volt olyan gyönyörű - én egy részletesebb tájat vártam volna, kb. Commanche színvonalút. Ennek ellenére lehet hogy a jó sztori és egy élvezetes fegyverkezési rész még sokat dobhat az értékelésen. A játék sebessége viszont elég gyors volt. '94 év végén várható Harlan Ellison novelláin alapuló "I have no mouth and I must scream", a *Dark Seed II* és a *Hunters Of Falk*, amit Gary Gygax-szal közösen dolgoznak ki (remélem nem kell bemutatni Gygaxot a szerepjátékok szerelmeseinek). A Cyber-race-t a PC GURUban reméljük tesztelni.

## CYBERDREAMS

A *Blaststar* szeptemberben jelenik meg, ezek után a *Cyberpunk*, a *Wonderdog* és a *Darkmere* következik. A *Darkstone* és a *Bubba n Stix* novemberben kerül piacra, decemberben a *Heimdall II* jön. Ezek mind-mind Amigás játékok, s csak a Heimdallnak lesz PC-s változata. A Wonder Dog egy Bubba n Stix stílusú mászkálósdi, amiben legalább 400 szörnyfaj próbálja dolgunkat megkeseríteni. Ezen játékok közül nem számoltunk még be a Cyberpunkról, ami (sajnos) nem az a brutális játék, hanem egy izometrikus kalandjáték, ahol négy kiskorú punkkal nyomulhatunk előre, tárgyakat használhatunk bizonyos helyeken.

Összességében jó benyomásokkal távoztam.



Nemrég került piacra a *Tornado* (részletes leírása, kb. 6 oldal a következő PC GURU-ban), mely minden idők egyik legbonyolultabb repülőszimulátora. A cég sokáig tartja a piacon a játékot, hiszen a RAF emberei is segítettek a fejlesztésben. Most mission diskek és egy PC CD-ROM Tornado követi az Amigás és Atari verzió megjelenését.



Az EA tavaly rendkívül sikeres évet zárt le, és most sem egy-két új programmal kecsegtetnek karácsonyra, hanem legalább tízzel. A Novotrade International által fejlesztett *Peter Pan* egy kifestős játék gyerekeknek, melynek bájos grafikája mindenki tetszését elnyeri majd. Az egyik legforróbb hír az *Ultima VIII*, amelyről az előző PC-GURU-ban is írtunk, de a következőben egy részletesebb leírást adunk. Az Ultima részek soron következő tagja, a Pagan létsíkon játszódik, és inkább egy grafikai kalandjátéknak minősíthetjük, mint szerepjátéknak. Gyönyörű animációkat, képeket láthattam, egyszerűen csak annyit mondhatok, hogy tökéletes volt a hatás egy Roland kártya támogatásával.

Ha már az Origin fejlesztéseiről volt szó, maradjunk továbbra is a szerepjáték témánál. A *Shadowcaster* programozói a Black Crypt Amigás játékot tudhatják a hátuk mögött, s most egy Underworld stílusú játékkal bővíti a piaci kínálat. A főszereplő hat formába transzformálódhat: közszerű óriásba, emberré válhat, repülő, tűzokádó sárkánnyá, törékeny békaemberré, felhővé (amely a rejtőzködést segíti), vagy lehetünk akár tigrisek is. Mindegyik formának megvannak az előnyei és hátrányai, nekünk kell a megfelelő formánkat kiválasztanunk. Ezt a játékot a gyönyörű *Forgotten Castle - The Awakening* körözheti csak le, amely ugyancsak az Underworldben megismert nagyítótúrnt alkalmazza, és (ki gondolná) egy szerepjáték. 3D renderelt grafikák és gyönyörű külső világ teszi lélegzetelállítóvá a játékot, így az egyik leendő kedvencem októberben jelenik meg. PC CD-ROM kalandjáték lesz a *Labyrinth Of Time*, logikai elemekkel, s a környezetet 3D renderelt grafikák jellemzik (akinek ez nem mond sokat, lapozzon az Imagine rovat-hoz). Elég a szerepjátékokból, lássuk mi van még? A Theme Park a legújabb Bullfrog játék lesz, márciusi megjelenéssel. Egy képet szívesen leközlünk, de még szó lesz róla a későbbi számokban.

Sport, Sport, SPORT! Az EA soronkövetkező sportjátéka *NHL Hockey*, ami már rendkívül nagy sikereket ért el a konzolokon. A PC verziótól is hasonló eredményeket várnak. *Kasparov's Gambit* szeptemberben jön, SVGA felbontással és a nagymester segítségével - remélhetőleg minden idők legjobb sakkprogramját sikerült megalkotni.

Ha Origin hírekkel kezdtek, Origin hírekkel is fejezzük be a rövidre sikerült EA karácsonyi szoftver-felvonulást. A *Privateer* (GURU 93/5) lassan várható, amely a Wing Commander-i időkben játszódik - csak most zsoldos, kalóz vagy kereskedő szerepét vállalhatjuk. A *Tactical Operations* egy Strike Commander Data Disk, amely az S. C. sztory után hat hónappal játszódik - megjelenés novemberben. A *Pacific Strike* a S. C.-ben megismert technikával egy második világháborús szimuláció lesz, amely a Perli Harbour-i csapással kezdődik, s a játékoson múlik, hogy hol végződik. A 93/5 számban bemutatott *Seal Team*-et is hamarosan teszteljük.

## ELECTRONIC ARTS

Egy új cég mutatkozott be. A Pinball Dreams Snés és a Humans új kiadása mellett egy olyan játéket hallottam, amire felkaptam a fejem. Igen már sok ezren évek óta várják a folytatást, ami itt van: Elite II-öt évnyi fejlesztés után az előd trónjára tör. Részletesebben ebben a számban olvashattok róla.

**GAMETEK**

Van egy pár cég, amelynek szíve mélyen 680x0-es dobog. Nos, a Gremlin is ezen cégek egyike, minden játékuk megjelenik Amigára is. Most, a CD<sup>2</sup> megjelenésekor lássuk hát, mit kínál a cég az újdonsült géptulajdonosoknak. *Zool CD<sup>2</sup>* már megjelent, valamint a Lotus trilogia jön ki egy CD-n novemberben. Azoknak sem kell szomorkodniuk, akik megtartják a régi gépeiket: *Legacy of Sorasil* (Heroquestli), *Premier Manager II* és a *Disposable Hero* mind-mind Amigás játékok. Novemberben a *Zool 2* rengeteg piacot az A500 és AGA verziókkal, ezt követi a *K240* (Utopiaszerű játék) és a *Kit Vicious*. A PC-sek pedig novemberben a *Lilli Divi*-vel játszhatnak.

## Impressions

Az Impressions standján James Hunter örömmel üdvözölt minket. A csak PC-s

stratégiai játékokkal foglalkozó cég már megjelentette a *When Two Worlds At War* és a *Rules Of Engagement 2-t*. A *Global Domination*-ról is írtunk már, így a sorból a *Blue & the Gray*-jel és a *Detroit*-tal kell még foglalkoznunk. A *Blue & Gray* egy Fields Of Glory stílusú harci játék, ami viszont az Észak-Dél háborút hozza el monitorunkra. Realtime játékmennyiség - max. 200 animált figurával. Az Air Bucks alkotótól jön a *Detroit*, amelyben az 1908-as évektől 2008-ig versenyezhetünk a számítógép-

pünkel autótérvezés és az anyagi javak felhalmozása terén. Ezek után a stratégia kedvelők ismét csemegézhetnek egy kicsit.

## ICE

A cég a bemutatóját érdekes módon egy pub-ban tartotta, ahol kiderült, hogy hat játékot jelentetnek meg karácsonyig. Amigára: *Deepcore*, *Gulp*; Amiga és PC: *Mean Arenas*, *Total Carnage*, *Akira*; csak PC: *Axess Denied*. A *Deepcore* egy Gods stílusú akciójáték, a *Gulp* pedig szörnyen hasonlít a *Lemmings*-re, és nagyon aranyos animációkkal fűszerezték. Itt egy halcsapatot kell a kijáráshoz irányítanunk időn belül. A *Total Carnage* pedig egy lövöldözős - kommandós játék lesz.

A *Magic Boy*-jal másképp kell és ugrálnunk kell, ha van PC-nk, Amigánk vagy Atarink. Akik a stratégiát kedvelik, azok a *Campaign2-t* válasszák a karácsonyi kínálatból (PC/Amiga). A Dreamwebb egy sci-fi nyomozós játék - nekem a demoja nem tetszett. Ami viszont meglepett, az a *CyberSpace* volt. Karácsonyig már tényleg megjelenik a játék, amelynek a hangulatát az itthon is megjelent *Neuromancer* könyv alapsztorija jellemzi. A város, amelyben a történet játszódik 10.000 épületből áll, és ebben a városban kb. 1 millió ember él és dolgozik. A látott 3D vektorvilág félelmetes - gazdagon berendezett szobabelső, emberek járkálnak ki és be a felhőkarcolók aiján - és mindez egy játékban! Itt kapunk megbízásokat, amelyekből több száz tartja ébren a játékost ebben a megunhatatlan virtuális világban.

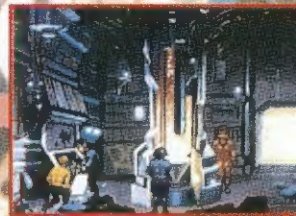
**Empire**



A cég három játékkal lépi meg a karácsonyi vásárlókat: *Realms Of Darkness*, *Reunion* és *Mendor*. Mindhárom játék nagy érdeklődést váltott ki az újságírókból, reméljük a befejezett játékokat is hasonló százalékok jellemzik majd, mint az előzetes vélemények.

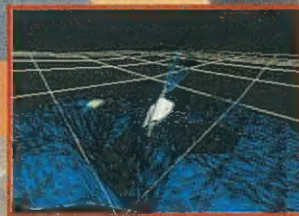


A standjukon egy programot reklámoztak: *Stonekeep*. A tavaly újdonságnak számító *Ultima Underworld* sok fejlesztőt meglehetett - így az Interplay is. Thera istennő megbízatásából indulunk útnak visszaszerezni az elvesztett *Orbs Of Life* a *Shadowking*től. A készítők a játékot úgy tervezték meg, hogy a menük ne vonják el a játékos figyelmét. Az egész képernyőn játszódik a cselekmény, minden statisztikát limitáltak, hogy semmilyen képernyőváltás ne törje meg a játék varázsát. Az *FTL* négyévnnyi fejlesztés után adja ki a *Dungeon Master II*-t. Erről nem akarunk csak "egy pár" sort írni, így a következő *GURU*-ban részletesen beszámolunk róla. A *Lord Of The Rings* CD-ROM-on 20 percnnyi animációt tartalmaz a híres rajzfilmből, valamint 40 percnnyi audio hangefekttel is "megdobták" a játékot. A *SimAnt* CD-t is 20 perces videóanimációval adják ki újra, valamint *SimAnt*ha hangyakirálynő fog okos tanácsokkal ellátni minket a játék során. Nem felejtjük ki a sorból a *Star Trek II*-t sem, ami a *Judgement* Rites alcímet viseli. Ha eddig a PC szoftvercímeket soroltuk fel, most jöhet az Amiga lista: *Two Towers*, *Star Trek*, *Castles* - Amiga 1200.



## Kompart

A Kompart UK egy új fejlesztőcég, nevét most azért említjük meg itt, mert egy pár olyan játékot is fog terjeszteni, amely fejlesztőivel nem állunk kapcsolatban. Lesz *Civilization AGA*. A *Fleet Commander* programozója Alan Zimm US tengerészparancsnok, és az ígéret szerint ez lesz a legpontosabb szimulációja a II. világháborúnak. Minden adat a II. világháborús kimutatásokon alapul, a repülőgépek fogyasztásáról a teherbíróképességükig. A *Survival* pedig egy jövőbeli stratégiai játék.

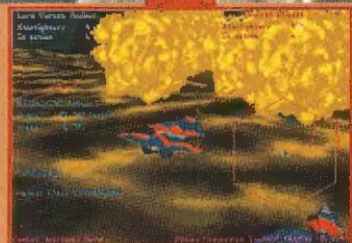


Az újságírók kedvence a *Soccer Kid*. Mindenhol 88 % fölötti értéket kapott, s ez nem véletlen - a mi véleményünket a 11. oldalon olvashatod. Októberben egy új foci jön - a *Manchester United - Premier League Champions*. Újajta taktikai beállítást tesz lehetővé - minden emberünknek beállíthatjuk, hogy mi legyen az ő saját területe, amin belül mozogjon. Ez az újítás tényleg "friss vér" áramoltathat a lassan már unalmassá váló fociprogramok vénáiba. A *Soccer Kid* lesz PC-n is, valamint a *Sabre Team* 1200-es verziója sok újítást tartalmaz, valamint gyorsabb is lett.



## MicroProse

A MicroProse nemrég adta ki a *Gunship 2000* Amiga verzióját, s most az *F-117A* és a *Dogfight* következnek. PC-re több új játék jelenik meg. Amikor olvassátok a sorokat, már kiadták a *Pirates! Gold*-ot és a *Railroad Tycoon Deluxe*-ot. Mindkét játék a klasszikus újrafeldolgozott változatát mutatja be. *SUBWAR 2050* egy tengeralattjárószimulátor a jövőben. Több tengeralattjáró és fegyverzet közül választhatunk - szép 3D külső nézetel is fűszerezték a játékot. A *Starlord* mintha ennek az ötletnek a mása lenne, de az űrben játszódik és genetikai manipulációkat is tervbe vehetünk. *NFL Coaches Club Football* amerikai foci lesz 3D nézetben.



Fent SubWar 2050, lent Starlord

A PC tulajok nagy részének winchesterén biztosan le lesz 12 Mbyte-nyi hely az *Alone In The Dark 2*-re, mely karácsony környékén jelenik meg. Az *Alone2* sztorijának nincs túl sok köze az első részhez, a kaland viszont hasonlóan háborzongató. A vektorruti-nokat felgyorsították (négyeszer gyorsabb lett a játék), és a háttérben animáció is lesz. A karakter animációját is javították, a vektorokat is részletesebben vitelezték ki. Az 1924-es években játszódó főhős ismét Edward Carnby, aki most Ted Sicker nyomozó segítségére indul - ugyanis eltűnt egy gyermekrablásos ügy felgöngyölítése közben. Egy másik Infogrames játék is megjelenik karácsony előtt, az *Ultimate Pinball Quest* (vagy *Living Pinball* - a név még nem eldőntött). Az *Alone In The Dark 1* mintájára készül, a *Jack In The Dark*, amelyben egy kis jóságos boszorkánnyal kell megszábadítani a télapót a gonosz One Eyed Jack fogságából. Ez a kis játék az *Alone 1* CD-n lesz megtalálható, s ezen felül az összes Infogrames játék megjelenik CD-ROM-on is.



## Millenium

A már beharangozott *Diggers* után a *James Pond III - Operation Starfish* következik szeptemberben. Ezek után a *Dino Worlds* 1200 és a *Beastball* A1200 és PC változata debütál. Itt kaptuk meg a világ legelső CD<sup>32</sup> játékát - *James Pond II*-t. A CD verzió nemcsak a közel három perces rajzfilmanimációval több (ami ehhez a játékhoz készült exklúzivan), mint a hagyományos változat, hanem 7 CD zenéjével és öt újabb pályával varázsol kellemes hangulatot.







A *Rise Of The Robots* az egyik legszebb játék, amiben Ray-Tracing grafikákat használnak. A programhoz külön felvettek egy tervezőmérnököt, aki megtervezte a robotokat. A CD-ROM verzió SVGA animációkat tartalmaz, amelyek nemcsak pár másodperc, hanem több pernyi hosszúak. Részletesebben a PC-GURU oldalain írunk róla. A QQP szoftverház programjait is kiadják, amelyekről nem tudunk túl sokat írni.

# MIRAGE



A Psygnosis sem hagyta cserben az Amiga tulajdonokat: *Creepers*, *Prime Mover*, *Combat Air Patrol*, *Hired Guns*, *Bob's Bad Day*, *Xmas Lemmings*, *Globdule*, *Theatre of Death*, *Benefactor*, *Wiz'n'Liz*, *Innocent*, *Magician's Castle*, *Brian The Lion*, *G2*, *Second Samurai*, *Puggsy*, *Microcosm*. Bagundagglookracchshahh- ez utóbbi nem egy játék címe, hanem aletett érzett örömködesem kifejezése, hogy befejeztem a listát. Nem, akárhogy is szeretnék, a PC-seknek nem írom le, mit kínál a Psygnosis. Csakazértse. Majdnem kifejejtettem a legfontosabbat: egy hazai vonatkozású játékot is találtunk a listában: *Perihelion*. Az október 22-én megjelenő játékról a 19. oldalon olvashattok részletesebben. Személy szerint a *Hired Gunst* várom leginkább (DMA design - szerepikalandjáték 4 játékost irányíthatunk egyszerre), a *Microcosm CD* verziójával egyetemben. (Itt pedig időm kell, amíg bírja a joystickod. A grafikákat Silicon Graphics géppel készítették.) Na, egye fene, itt a PC lista: *Dracula*, *X-Mas Lemmings*, *Innocent*, *Microcosm*, *Hired Guns*.



A *Captive 2 CD*™-n jelenik meg, csakúgy mint három másik játék: *Alfred Chicken*, *D/Generation* és a *TV Sports*. A Mindscape egy új frontvonalon is támadást jelentett be: 49, (negyvenkilenc) új CD-ROM játékkal jön ki a közeljövőben. Ezek nagy része oktató illetve programok, de azt hiszem ez a cég a meglepetések cége. Nekik nem kell egy-egy új ötletért a szomszédba menniük. Ha azt mondom, hogy tavaj az *El-Fish* c. akváriumszimulátorral leptek meg minket, akkor idén is leeshet az állunk: *Digital Love* PC CD-ROM! Ez a program azért készült, hogy a modern idők stresszhatását csökkentse. A felhasználó választhatja ki a neki megfelelő zenét, emellett a gépen animációk futnak, ami olyan híres relaxációs terápiát alkalmaz, mint pl.: szinterápia, lélegzésünk irányítása, Yoga gyakorlatok és Mantra ének-lés. Az elmaradhatatlan Alfréd Csirke mellett meg kell említenem a *MegaRace* CD-ROM játékot. Ezt a Cryo fejlesztí és egyszerűen csodálatos. Ha még idáig csak azon gondolkodtál, hogy veszel CD-ROM-ot, akkor most itt az idő - a játékot hátborzongatóan megtervezték, és a sebessége is jó. Csodálatos grafikájú autópályák és az autók mind 3D - renderelt objectek. Ezt kár lenne kihagyni!



Idén az Ocean-nek gratulálhatunk a 10. születésnapja alkalmából. A *Jurassic Park* már rég beharangozott játék, s a cég versenyt is hirdetett a GURU magyar olvasói között: (részletesebben 64. oldal)! A játék október közepén lesz kapható. A képek az Amigás verziót mutatják, én a PC-szel játszottam, az kellemesen gyors volt, és első rápillantásra tetszett. A *T.F.X.* egy másik siker lesz a D.I.D. cég jóvoltából - részletesebben a köv. PC-GURU hasábjain olvashattok róla. A *T.F.X.* és az *Inferno* is kijön CD™-n is. Az utóbbi az Epic folytatása, de csak '94 februárjában várhatjuk. *European Champions* focit lesz, mire e sorokat olvassátok, valószínűleg már teszteljük. Annyi biztos, hogy több szemszögből is nézhetjük a pályát és az akciót vissza is játszhatjuk, kimeríthetjük, lassított lejátszási üzemmódban is meg-nézhetjük. A *One Step Beyond* már nem fért bele ebbe a számba, ez tulajdonképpen a *Pushover* folytatása.



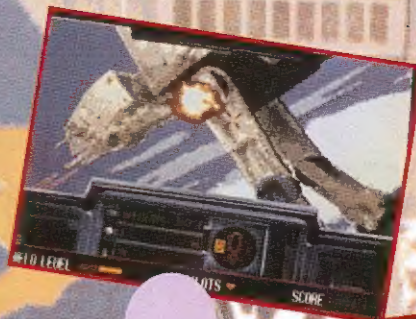
# OnLine

Fél éve találkoztunk először az On-Line-nal, azóta egyre több és több programot adnak ki. Itt van pl. a *Cover Girl Poker*, amelynek ígéretes neve van, de sajnos a digitális nem a legjobb. Nyolc zene és több választható nyelv is jellemzi a játékot. Mindenesetre a 18 éven fölüliek megnézhetik a következő képet... Ezek után a *Battletech* név is kecsegtetően hangzik, de nem írok róla semmi biztatót: először lássuk a játékot. A *Virus Killer Professional* is a cég nevéhez fűződik, amely: analizál, tanul, gyilkol és javít (file, boot, hybrid, trojan féléket). Nem is rossz...





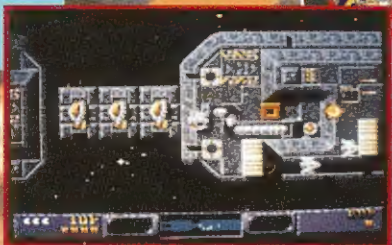
Mint ahogy egy pár cégnél is, itt is a CD<sup>22</sup> listával kezdeném: *Sensible Soccer* és a *Chaos Engine* is át lesz írva. Az utóbbi grafikája még szebb lesz, 256 színnel, melynek AGA változata is lesz. Az *Uridium II* már majdnem elkészült a kiállításra, de egy pár hetet még várni kell a megjelenéssel. A *Turrican III* nevű gondolom minden Amigás szívet megdobogtat - lesz Amigára is. Két év fejlesztés után a T3-ban beépítettek realtíme 3D zoomot és forgatást, valamint 50 képkocka másodpercenkénti animációt! Ez évben jelenik meg az *Elfmánia*, amely hasonló technikai csodákkal kecsegtet mint a *Turrican III*, s ez a verekedős játék is karácsony előtt jön ki Amigára. Jövőre lesz csak létjogosultsága a *Sensible World Of Soccer*-nek.



A U. S. Gold jel-szava mindig az volt, hogy: "Jónak kell lennie, ha arany". Úgy látszik, ez mostanában igaz is, hiszen a *Flashback*, az *X-Wing* és *Day Of The Tentacle*, valamint a *Stronghold* mind-mind jobbnál jobb programok. Lássuk hát a közeljövőt is: a *Rebel Assault*-ról már írtunk - év végén játszhatnak vele a lézersugaras lemezegységgel rendelkezők. Ugyancsak LucasArts fejlesztés a *Sam & Max Freelance Police*, ami azonos stílusban készül el, mint a *Day Of The Tentacle*. Az *Elder Scrolls* és a *Delta V* is amerikai fejlesztés, a Bethesda Softworks nevű cégé. A *Delta V* demojáról csak annyit mondhatok, hogy legalább annyira meglepett, mint a *Rebel Assault* - gyors, szép és űrhajók is vannak benne - mi kell még? Az *Elder Scrolls* pedig egy *Ultima Underworld* típusú kalandjáték: olyan harcechnikával, amelyben körözhettek az ellenfelünk körül, ugorhattunk, lehúzhattuk a fejünket, szűrhattunk, vághattunk - szóval mindent csinálhattunk, ami egy csatában lehetséges. Aki nem szereti az egyutas játékokat, az majd vegye meg a *Dungeon Hack*-c. játékot, melyben a gép generálja a labirintusodat, az ellenfeleidet, a megoldandó feladatokat... A kreált labirintusok passwordjeit beírva, ismét megkaphatjuk a már legenerált meglepetést, így haverok egymás között is cserélhetnek. Az SSI legújabb játékaikat csak névszerint említeném - helyszűke miatt: *Fantasy Empires* és *Archon Ultra*. Egy olyan játékról tudunk beszámolni a Goldtól, amely Amigákra is elkészül - a *Kingmaker*, ami egy stratégiai játék, leginkább a Rózsák Háborúja jelzőt illeszthetjük rá, hiszen a középkori Angliában játszódik.

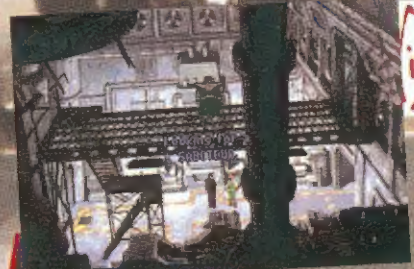


Fent: Rebel Assault, j. o.: Elder Scrolls



Fent: Turrican 3, jobbra: Delta V

A Team 17 foglommá vált az Amiga tulajdonosok körében, de lassan a PC-n játszó is megismerik a nevet. A *Body Blows* PC-t is teszteltük lapunkban, csakúgy mint az *Overdrive*-t. Október közepén várhatjuk a *Body Blows Galactic*-ot, ami nemcsak Amigán, hanem 1200-en és jövőre PC-n is megjelenik. Az *Alien Breed* sem maradhat ki a PC-s játékok sorából, már csak azért sem, mert itt jön október végén Amigán a II. rész (AGA speciális változat). Nagyobb játék, új grafikák, jobb hang, több akció-mi kell még? CD<sup>22</sup> első játékaik csak jövőre jelennek meg, *Alien Breed II*, *Body Blows* és *Body Blows Galactic*, melyeknek CD zenéi és hangjai lesznek. Nehogy elfelejtsük, hogy az X2 (*Project X 2*) lehet hogy CSAK CD<sup>22</sup>-n jelenik meg... Most lapozz a 16. oldalra, a Team17 interjúhoz.



Fent: Beneath a Steel Sky alatta pedig egy kép a Kyrandia 2-ből.

A Virgin Games igazi óriássá nőtte ki magát - egész Nyugat Európa szeptember 13-ról mint *Mortal Monday*-ről beszélt, azaz a *Mortal Kombat* konzolos megjelenéséről. A PC és Amiga változat novemberre várható s ez halálosan biztos - jelentette ki Danielle Woodyatt, a Virgin cég szóvivője. A *Mortal Kombat* előtt azért még megjelenik egy-pár játék: októberben a *Goal* PC és ST változata, az *Alien 3* Amiga és C-64 verziója, *Krustie's Fun House*, *Apocalypse* - Amigára. November: *Bart VS the World*, *Cannon Fodder* Amiga/ST, valamint a *Terminator 2* PC és Amiga változatai (az amit a játékertermekben is játszani lehet). Decemberben jön még a *Cool Spot* Amigára, amely már a konzolokon is nagy sikereket aratott. Nem felejtethetjük ki a sorból a *Kyrandia 2*-t sem, amit ugyancsak novemberben várhatunk. Mivel mostanában minden jobb játék megjelenik CD-ROM-ra (a *Lands Of Lore* sem kivétel), így lesz a KGB-vel is. *Conspiracy* névre fog hallgatni, és sok digitalizált animáció is lesz benne. A játékban lesz egy HELP rendszer is, amelyben Maksim Rukov halott édesapja jelenik meg (Donald Sutherland - igen, Donald Sutherland - ezek az angolok tisztára meg vannak hibbanva) szóval megjelenik, és tippeket ad a végigjátszáshoz. Nem árt majd a játékban időnként bekapcsolnunk a TV-t sem, mert itt a hírekből nyerhetünk infókat. Akinek tetszett a *Reach For The Skies*, az játszon az *Overlord*-dal is, hiszen azonos készítőktől várható a játék '94 elején SVGA felbontásban.



A PC-GURU-ban reméljük tesztelni az *Aces Over Europe II*. világháborús szimulációját. A Sierra folytatja a meg-szokott sorozatait: *Police Quest IV*. A játékot egy új rendőr tervezte - Darl Gates. Egy másik játék is a VI. résznél jár már - *Larry*. Gondolom nem kell bemutatni a poliészter zakók hősét, a nők bálványát, a szoknyapecér Larryt. Al Lowe, a játék tervezője a jól bevált rajzfilm-szerű animációival és utánozhatatlan humorával az ötödik rész eladásaira licitál. A *Quest For Glory* csak a negyedik résznél van még, de új harcrendszert vezetnek be a sorozatba. A sort egy új játék zárja: *Gabriel Knight: Sins Of The Father*





# Micro Machines

THE ORIGINAL  
SCALE MINIATURES

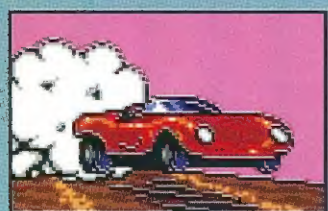
A Micro gépezetek nem lehetnek valami nagyok gondolhatnánk elsőre, s igazunk is van: A Codemasters új játékában 27 különböző pályán bizonyosodhatunk meg róla, hogy a kis gépezetekkel milyen örült helyeken lehet versenyezni. A program készítői minden huncutságot beleadtak a programba, nagyon élvezetessé teszi a játékot az állandóan felbukkanó nehézségek leküzdése. A grafika és a hanghatások nagyon jól illeszkednek a programhoz. A játék valószínűleg a legfiatalabb felhasználók igényeit fogja inkább kielégíteni, azonban mindenki haszonnal és élvezettel fogja forgatni és töltögetni ezt a nagyszerű kis programot. Most pedig lássuk az előforduló pályatípusokat.

Bear™



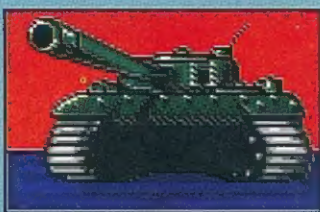
## Warriors

Egy komplett munkaaasztal, melyről nem hiányozhat a csavarhúzó, a biztosíték, a csavar, sőt még az olajfolt sem.



## Sport Cars

Az íróasztal kiváló lehetőséget nyújt a versenyzésre. Vigyázzunk a gonoszul elhelyezett hegyezőkre és ceruzákra miközben a deszkán robogunk.



## Mega Tanks

A háború még egy ilyen békés játékban is megtalálható. A pályán tankokkal kell lődöznünk egymást, miközben kerülgetjük a sakkbábukat, az üveggyököket és a gyufáskatulyából kimászó bogarakat.



## Formula 1

A formula 1 mindig is nagy versenygések színtere, azonban azt ritkán tapasztalhatjuk, hogy a kocsik így kergessék egymást a biliárdasztal golyóktól hemzsező posztóján.



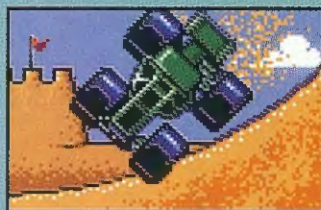
## Turbo Buggys

Reggelizés közben kellemes lehet egy kis versengés, gondolták a programozók, csak arra vigyázzunk, hogy ne egyűk le magunkat.



## Ruff Trux

Nagykerékű autókkal kell a hírnév felé száguldanunk. A szokásos kis ötletek és gonoszságok ezen a pályán is megtalálhatók.



## Sand Jeeps

A homokozó kiváló alkalmat nyújt arra, hogy tudásunkat bemutassuk az ellenfélnek, csak vigyázzunk a felbukkanó tölcsárokra és a kövekre.



## Powerboats

A vizek szerelmesei biztosan örülnek neki, hogy a kád vízében is bizonyíthatunk. A tisztuláshoz csak a szappanokat, samponokat és egyéb szereket kell elkerülnünk.



Codemasters



# SOCCER KID™



## ENGLAND

### Home Town



### The English Country



### London



## ITALY

### The Ruins



### Venice



### The Riviera



## RUSSIA

### The Freezing Forest



### The Battleship



### Red Square



Nagy piaca van mostanság az igényesen kidolgozott platform játékoknak, így nem csoda ha eddig az ebben a témában nem utazó cégek is belevágnak ilyen irányú fejlesztésbe. A Krisalis is közéjük tartozik, eddig még nem indultak ebben a kategóriában, most azonban egy olyan programmal leptek meg minket, mely egy komolyabb cégnek is becsületére válna.

A szokásostól eltérően a játékban nem csak egy figurát kell irányítanunk, hanem ez a figura egy segédeszközzel is rendelkezik, mely jelen esetben egy focilabda. A labda nagyban megkönnyíti későbbiekben a dolgunkat.

A programban az a nagyszerű, ahogy a figura mozgatását és a lehetséges mozgásokat kitalálták és megvalósították a program készítői. Egyszerűen fantasztikus az a rengeteg (számszerűen 20) lehetőség amit a laszti segítségével megvalósíthatunk.

A pályákat nem részletezem különösképpen, az oldalon láthatjuk minden pálya elhelyezését és egy kis ízelítőt a pályáról. Találkozhatunk a játékban bonus pályákkal is, melyek a pontjaink növelését segítik elő.

A grafika egyszerűen fantasztikusra sikeredett. A grafikusok mindenre gondoltak a programban. A fáról lehulló falevelek, a háttérben a kirakatokban működő tévékészülékek mind-mind nagyszerű hangulatot teremtenek.

Különböző nagyon fontos dolgokat találhatunk a pályákon:

- Extra Time - időnket hosszabbítja meg
- Extra Stamina - kitartásunkat növeli
- Extra Energy - energiánkat növeli a maximumig
- Invincibility - sérthetetlenség
- Extra Lives - extra élet
- Speedy Boots - kétszer olyan gyorsan

Bear™



## JAPAN

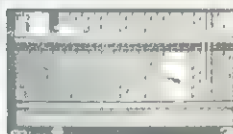
### The Countryside



### The Train



### The Factory

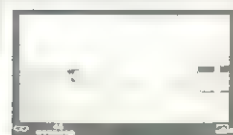


## USA

### The Wild West



### Babe-Watch Beach



### The City





# CARRIERS AT WAR

A napjaink csúcstechnológiájú hadviselését emuláló Harpoonból, a számítógép segítségével történő időutazás máris egy félévszázaddal korábbi hordozó fedélzetére és egy valós konfliktus közepébe repíti a compu-startégákat. Az előbb alkalmazott hasonlat pedig nem véletlen. Bár összetettségben nem éri el a jelenlegi etalon szintjét, a CAW mégis egyik legközelebbi rokonának tekinthető a jelenlegi stratégiai software-ek között.

Már a V.1-es változat is kápráztatóan sok hajó osztályt és repülő típust tartalmazott, és ez csak növekedett a CONSTRUCTI-



ON KIT megjelenésével, mely nemcsak a küldetés tervezőt tartalmazta, hanem a program feljavított V.2 verzióját is. Sajnos az előbbi dokumentációjának ismertetése lényegesen meghaladná az ismertetés jelenlegi terjedelmét, így publikálására csak külön igény esetén kerülhet sor.

Stílusától szokatlan módon a program számos korhű háttér grafikát, sok animációt és élethű hang FX-eket tartalmaz, amire csak ráadás a számtalan harci gép és hadihajó képét, valamint fontosabb adatait pontosan tartalmazó információs rendszer. A játék hangulatát pedig jelentősen fokozzák a légvédelmi tüzellel és füstcsíkot húzó gépekkel tarkított jelenetek, melyek a légitámadásokat kísérik.

Ki gondolta volna ezek után, hogy a CAW első változata 64 K-s gépre íródott 1984-ben?

## HADSZÍNTEREK:

A cselekmény kizárólag a Csendes-óceánra és számtalan szigetére korlátozódik és bővelkedik a hadműveletekben. A V.1-es verzió Pearl Harbor-tól egészen a Fülöp-szigetek partjainál vívott összecsapá-

sokig követi nyomon a II. világháború lényegesebb hordozó hadműveleteit. Külön kihívást jelent a Wake szigeti helyőrség felmentésére tett kísérlet, ill. Guadalcanal '42-es, Tarawa és Makin '43-as inváziójának ismételt megvívása, melyre a kibővített V.2-es változat installálása után kerülhet sor. Külön érdekesség, hogy a WAR-ROOM rendszernek köszönhetően egy-egy hadművelet több forgatókönyv szerint is lejátszható, melyek közül tán a legfurcsább a Final Countdown című filmből ismert események felidézése. Képesek lesznek-e a USS. Nimitz gépei elbánni a hat japán hordozóval?

## CSENDES-ÓCEÁNI GHQ

A hadműveletek helyszíneül szolgáló területek tulajdonságainak, valamint maguknak a különféle akciók paramétereinek módosítása az ismert menürendszerrel történik. Ismertetésre csak a rendhagyó funkciók kerülnek.

**PLAY MENÜ:** A szimuláció futásáva kapcsolatos paraméterek összességét tartalmazza.

**DELAY:** A kijelölt késleltetést lépteti be minden öt perces forduló után, a cselekmény áttekinthetőségének fokozása érdekében. Ennek az oka abban rejlik, hogy gyorsabb gépeken a program élvezhetően gyorsasággal fut.

**BREAK:** Megszakítja az események folyását valahányszor légiriadó (AIR WARNING), új hadihajó csoport megjelenése (NEW TG), hajóegység pozíciójáró tudósító jelentés (UPDATE TG), illetve öt percnél tovább tartó összecsapás (COMBAT) történik. Az ütközet felfüggesztés (COMBAT PAUSE) minden eldőlt csata után állítja le a programot.

A harci grafika (COMBAT GRAPHICS) kiválasztása az összes amináció megjelenítését eredményezi: Lekapcsolása esetén csak a központi térképen látható a csata helyszíne. A támadásokban résztvevő gépek állapotáról nyújt több információt a harc részletesség (COMBAT DETAIL) kijelölése. Így látható a gépet ért találatok száma és pusztulásának körülményei is. Ha a támadás alatt lévő hajónak nemcsak osztálya, de pontos neve is ér-

dekel, akkor ez a (COMBAT ACCURACY) beállításával valósítható meg.

A központi hadműveleti térképen eltüntethető minden zavaró felhő (CLEAR WEATHER), feltüntethetők a viharos zónák (DRAW BAD WEATHER) és a teljes felhőzet (DRAW ALL WEATHER).

A győzelmet jelző képernyő (VICTORY SCREEN) csak a hadművelet befejezése után aktiválható.

**DISPLAY MENÜ:** Információt biztosít a hadműveleti térképen feltüntetett különféle egységekről.

**SEARCH PLANES:** Helyzetjelentés lekérdezés a levegőben lévő összes felderítőgéptől, mely tartalmazza az egyes gépek típusát (PLANE), pozícióját (REPORT), illetve azt, hogy a milyen időjárási viszonyok között és a küldetés melyik fázisában van. Ez lehet felkészítés a bázison (READYING), kutatás (SEARCHING), követés (TAGGING) és hazatérés (Returning).

**SIGHTINGS:** Az eddig fogott, az ellenséges flotta mozgásával kapcsolatos rádió jelentések tudósít, feltüntetve a megfigyelés számát, időpontját, és forrását (SOURCE), valamint a hajócsoporthaladási irányát, sebességét (TRACK) és összetételét.

Ezek a hadművelet legfontosabb jelentései, melyek mindegyike az észlelést követően nappal hét, éjszaka pedig négy órán keresztül tekinthető érvényesnek. Az észlelést igazoló jelentések számával arányosan nő a hihetőségük.

**FRIENDLY SQUADRONS:** Feltünteti az összes levegőben lévő szövetséges harci





gép típusát és számát, a bevetés fajtáját, bázisukat (BASE) és célpontjukat (TARGET), valamint a cél légtérbe való érkezésük feltételezett idejét (ETA).

**ENEMY SQUADRONS:** A ellenséges támadó kötelékek számáról és feltételezett irányáról (COMPOSITION), valamint az őket észlelő radar-központról informál.

**SUBMARINES:** A saját tengeralattjáróink helyzetjelentése. Megjegyzendő, hogy saját támadásaikat túlzottan optimista szemlélettel értékeli.

**CARRIER-TG:** A hordozó és a csoport többi hajója közötti átváltás.

**SEARCH & STRIKE:** Lehetővé teszi egy tetszőleges terület célpontként való kijelölését, ami ellen légicsapás indítható.

### A TASK FORCE IRÁNYÍTÁSA

A parancsnokságunk alatt lévő Támadó Erő-t (TF) alkotó kisebb Harci Csoportok (TG) feladatai meghatározása négy ikon segítségével történik:

**TASK GROUP ACTIONS (ACT):** Ezen a képernyőn kerülnek ismertetésre a kiválasztott TG-vel kapcsolatos információk: az időjárási viszonyok, a hatályban lévő parancs, a jelenlegi (SPEED) és lehetséges max. (FLANK) sebesség. A fedélzeti hidroplánok, ill. a hordozógépek által felderítendő szektorok irányának kijelölése az egyetlen elvégzendő feladat.

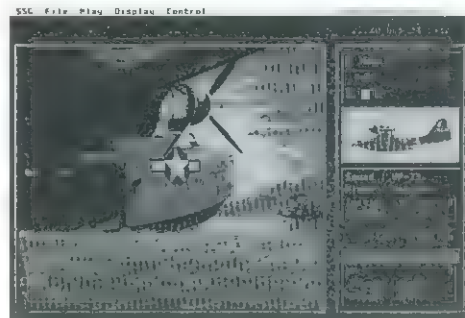
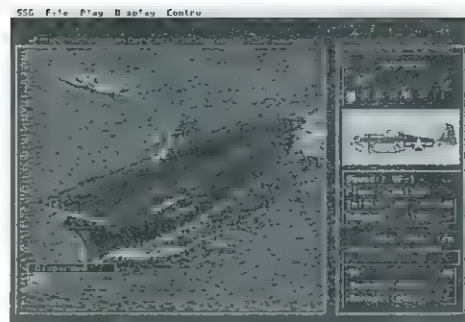
**TASK GROUP MOVE (MOV):** A különböző TG-k feladatainak meghatározása történik ennek a képernyőnek az ikonjaival. Változtatható a kötelék sebessége és haladási iránya (HEADING), valamint a parancsnoki TG-n kívüli összes többi TG tevékenysége. (ORDERS). Ennek az a magyarázata, hogy ezek a harci csoportok alárendelt szerepet játszanak és feladatuk a vezér TG fedezése (COVER), kísérete (ESCORT) vagy támogatása (SUPPORT) lehet. Ez utóbbi a jelzett egység mögött 40 mérfölddel történő haladást, az első kettő pedig értelemszerűen ennek az inverzét, illetve a parancsnoki TG környezetében történő hajózást jelenti. A kikötő (PORT FACILITY), a szövetséges TG (FRIENDLY TG), az ellenséges bázis (ENEMY BASE) és harci csoport (ENEMY TG) mind új úticélok kijelölésére szolgál. A célállomások meghatározásánál figyelmet kell szentelni a megfelelő

sebességek beállítására, így a fedező ill. kísérő parancsot teljesítő TG-s sebességét legalább 5 csomóval növelni kell annak érdekében, hogy le ne szakadjanak egy irányváltoztatás következtében.

**SURFACE DISPLAY (SUR):** Ez a képernyő a felszíni összecsapáshoz felkészülő TG hajóinak a kötelékben elfoglalt helyét vázolja fel oly módon, hogy az ún. sorhajók (csatahajók és nehéz-cirkálók) alkotják a sort (LINE), míg a kisebb hajók ezek előtt (VAN) és mögött (REAR) vesznek fel védekező alakzatot. Feladatuk a tőlük balra haladó hordozók (CARRIER) és más felszíni harcra képtelen hajók (CONVOY) védelme. Az egyes kötelékek négy parancsot teljesíthetnek. Menekülés (FLEE) esetén az összes harcraálló egység megpróbál kikerülni az ellenséges ágyúk tüzeiből, ami a sebességükkel arányos módon történik. Az elmenekült hajók ikonját egy nyíl váltja fel. Az (OPEN) parancs a hajók közötti távolság növelését jelenti. Ennek értelmében a hajók folytatják a harcot, de fokozatosan megpróbálják elérni a képernyő szélén lévő védett zónát. Az egységek a megadott alakzattól nem válnak ki, a (MANTAIN) parancs esetén és a tüzet viszonyozva közelítenek egymáshoz, ha az (OPEN) parancsot kapják.

Az ellenség elpusztítására torpedók, nehéz- és közepes kaliberű űtegek használhatók, melyek hatótávolsága változó. A célpont sorában megjelenő gránát, ill. torpedó jelzi, hogy a hajó lőtávolságban van. Ekkor adható ki a tűzparancs (FIRE ORDER).

**STATUS & SCUTTLING (STA):** Mint ahogy már az elnevezése is sejteti, itt a hajók állapotának adatai tekinthetők meg. Minden hajó csata közben 15 sérülési pontot szerezhet, mielőtt végleg elmerül. Ennek a két fajtája a tűz okozta és a kijavíthatatlan károsodás, melyek értelemszerűen sárgás-vörös és piros kockákkal kerülnek jelölésre. Lényeges különbség a kettő között, hogy a tűz megfékezhető és az okozott kár kijavítható. Egy súlyosan megrongálódott hajó esetében lehetőség nyílik az önsüllyesztésre (SCUTTLE), ez azonban az ellenségnek jelent győzelmi pontokat (VP), hiszen minden hajó rendelkezik egy bizonyos értékkel és ezeknek a száma határozzák meg a csata a kimenetelét.



### LÉGI HADMŰVELETEK:

A hordozókról, valamint a szárazföldi bázisokról történő légitámadásokat végrehajtó kötelékek kijelölése, a visszatérő gépek fogadása és felkészítése szinte teljesen azonos módon történik, így egy helyen kerül ismertetésre a két támaszpont típus.

**CARRIER ACTIONS (ACT):** Szinte semmiben nem különbözik a TG (ACT) képernyőtől. A repülőgép hely (AIRCRAFT SPOT) a hordozó fedélzetén bevetésre indítható gépek, míg (READY) a harcra kész, a bevetésen lévő számát pedig az (OPS) jelzi.

**CARRIER AIR BASE INFO (INF):** Felvilágosítást ad a hordozón lévő CAG gépeinek típusáról, számáról és összetételéről. Az egyes századok nyolc különféle helyzetben lehetnek. Vannak leszálláshoz készülő (LANDING), már földet ért, de még nem parkolt (LANDED), fedélzeten vagy a hangárdeck-en tárolt (DISPERSED), lőszer feltöltés alatt álló (ARMING), felszálláshoz várakozó (TAKE OFF) és a hordozó légi fedezetést biztosító (CAP) gépek. Egy támadásra induló, de létszámban még nem teljes kötelék az (AIR GROUP), a bevetésen lévő egység pedig az (AIR OPS) hasábjában van. Szárazföldi reptér esetén az egyik bázisról a másikra repülő gépeket (IN TRANSIT) is feltüntetik és van egy másik fontos különbség is: míg ebben az esetben 10 század tartozhat a



bázishoz, addig a hordozókon max. 5 század számára jut hely.

Az (INFO) ikon a kiválasztott hasábian lévő század állapotát jelzi. A CAP lehet (NORMAL), mikor meghatározott számú gép, egymást felváltva végzi a feladatot; vészhelyzeti (EMERGENCY), mikor az összes repülő képes gépet a levegőbe emelnek a hordozó védelmében és nem létező, ha a gépeket visszarendelték (RECALL).

Az (ORD) ikonnak történik a repülők fel- és átfegyverzése (ARM/REFUEL), a bevetésre indulók visszarendelése, valamint szárazföldi bázisokra való áttelapítása (TRANSFER).

**CARRIER STRIKE (STR):** Ezen a képernyőn jelölhetők ki a támadandó szárazföldi repterek (LAND BASES), kikötők (PORT FACILITIES) és haditengerészeti egységek (NAVAL SIGHTINGS). A csa-



pásmérő kötelék századai repülhetnek egymástól függetlenül (STRIKE), vadász kísérettel (ESCORT), illetve egy egybefüggő köteléket alkotva (COHESIVE). Ez utóbbi növeli a gépek túlélési esélyeit, hiszen a vadászok képesek elintézni az ellenséges CAP-ot, de megnöveli a cél eléréséhez szükséges időt, hiszen az egész köteléknek fel kell fejlődni és a leglassabb típusok sebességéhez igazodni.

## ÚT A GYŐZELEMIG!

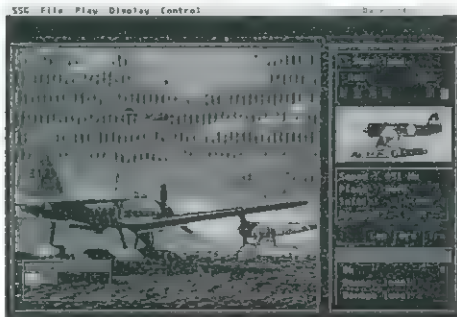
**Távolsági felderítés:** Mivel egy láthatatlan ellenségre lehetetlen csapást mérni, nyilvánvaló, hogy abszolút prioritást élvez az ellenfél hordozóinak felkutatása. Bár minden egyes felderítő bevetésre induló géppel csökken a támadó kötelékek nagysága, mégis, ha nincs támadható célpont, ezen egységek semmit sem érnek. Persze a legtöbb hordozón jóval több gép állomásozik, mint ami egy maximális kiterjedésű hadművelethez szükségeltetik.

Probléma csak akkor merülhet fel, ha a kötelékeket egyszerre támadásra és új hajók felfedezésére is be kell vetni.

A japánok ilyen téren előnyt élveznek, hiszen már a cirkálóik is jól hasznosítható felderítő hidroplánokkal rendelkeznek, melyeket a hordozók gépeinek kímélete érdekében komoly használatnak vetnek alá.

Abban az esetben, ha két vagy több hordozó egy csoportban, de más TG-hez tartozva hajózik, érdemes mindegyikről néhány gépet indítani, mint sokat egyről. A szárazföldi bázisok felderítő kapacitását a végtelenségig kell kihasználni. Sajnos itt a gépek korlátozott száma okozhat gondokat.

**Támadási doktrína:** főleg a háború első éveiben egy hordozó minimális esélyekkel rendelkezett egy légitámadás sérelem nélküli átvészeléséhez. Ennek értelmében a legjobb taktika az ellenség hordozóinak megtámadása azelőtt, hogy gépeiket indítani tudnák. Az elmélet és a gyakorlati megvalósítás között azonban óriási különbség van. Ha ismeretes is az ellenséges flotta pozíciója, még mindig ott a nagy kérdés: mivel és mikor kell támadni. Komoly eltérés van a gépek hatótávolsá-



gai között. A zuhanó-bombázóké általában megfelelő, a vadászoké már kevésbé, a torpedóvetők pedig szánalmasan kis hatósugarúak, tehát ismét dönteni kell: támadni vagy várni, míg közelebb lesz a flotta.

Egyik szemlélet szerint bármely, akár egy századdal történő támadás is többet ér a semminél. Persze itt döntő szerepet kap az ellenséges gépek hatósugara is. Ha lehetséges, érdemes vadászkíséretet biztosítani, de a leghatékonyabb egy összefüggő támadást indítani a kellő hatósugarú gépekkel.

Mindenképpen ellenőrizendő a célpont feltöltött és a visszaúthoz szükséges idő, hiszen a célpontot lokalizálni éjszaka lehetetlen, a sötétben történő leszállás pedig veszélyes és komoly veszteségeket eredményezhet. A támadás elrendelése sem mentes a veszteségektől. Gépek semmisülhetnek meg fel- és leszállás, műszaki hiba és ellenséges tűz következtében. A támadás alatt a hordozót is könnyebben felfedezhetik, valamint egy második bevetés csak hosszú órák múlva és már csak kisebb kötelékekkel indítható.

A másik döntés esetén lényegesen megnő annak az esélye, hogy az ellenfél mérje az első csapást. Ha nem is merül el a hul-



lámokban a hordozó, az okozott kár megbéníthatja a légi tevékenységet. Ez pedig egyenértékű a süllyedéssel, hiszen lehetlenné válik a védekezés egy újabb támadás ellen.

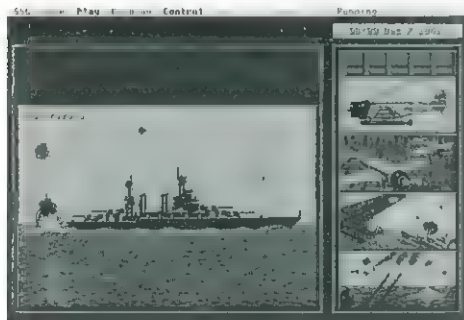
**Védekező műveletek:** a legjobb védelem az, ha nincs is rá szükség. Ettől eltérő esetekben állandó CAP-et kell biztosítani a flotta felett a nappali órákban és minél több hajót irányítani a hordozók köré, hiszen így koncentrálható a légvédelmi tűzfüggöny. Emellett minden egyes torpedó, melyet más hajóra indítanak, csökkenti a hordozó ellen bevethető lövedékek számát.

Ajánlatos a kötelék csatahajóit bizonyos távolságra hordozók elé küldeni, hiszen a felderítők hajlamosak voltak minden nagy hajót hordozónak jelteni. Ez a félrevezetés pedig előnyöket eredményezhet. Ha ezen hajókat éri a támadás, mely máskülönben a hordozók ellen irányult volna, máris hátrányos helyzetbe került az ellenfél. Ezek a hajók emellett sokkal robosztusabbak, így elsüllyesztésük lényegesen nehezebb mint a hordozóké.



**Szárazföldi támaszpontok:** jelentőségük korlátozott, de nem elhanyagolható. Kelemetlen meglepetésben részesülhet az az admirális, a ki gépeinek hatósugarába irányítja hajóit. A támaszpont parancsnokok főleg a nehéz-bombázók esetében tartózkodjanak az önkényes gép áthelyezésektől, hiszen sok reptér képtelen rendszer fogadásukra, mely hatékonyságuk és számuk komoly csökkenéséhez vezet.

**Felszíni hadviselés:** ezen összecsapásokban valamelyik fél mindig számbeli fölényben van, a másiknak pedig taktikai okai vannak a visszavonulásra. Az ettől eltérő cselekedeteket a kétségbeesettség, a hordozói, ill. egy konvoj védelmére tett kísérlet, vagy egyszerűen a kockáztatás ösztönzi.



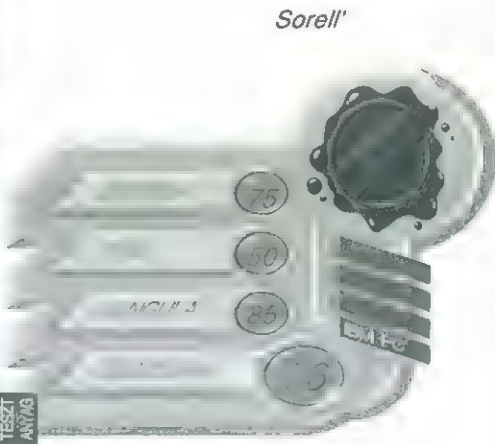
A rombolók megszégyeníthetnek akár egy csatahajót is torpedó támadásukkal, ha elég közel tudnak kerülni. Komoly túlerő esetén is sikerrel alkalmazható ez a taktika az ellenséges főerők lekötésére, ezért őket mindig a kötelék elejére érdemes helyezni. Másodlagosan pedig megakadályozhatják, hogy az ellenséges rombolók lőtávolságba kerüljenek. Ha pedig rosszul sülnek el a dolgok, nem szégyen a futás!

**Manőverezés:** a teljes sebességgel történő száguldás, bár a hamis érzetet kelti, abszolút üzemanyag-pazarlás. A hajók egy-egy hadműveletet változó üzemké-

pességi időtartammal kezdenek, és a rombolók korlátozott üzemanyag készlettel rendelkeznek. Harci-zónában az optimális cirkáló-sebesség 20 csomó. Ez elég gyors ahhoz, hogy megakadályozza az ellenséges tengeralattjárók pontos célzását, viszont nem eredményez felesleges üzemanyag fogyasztást.

### GYÓZNI VAGY HALÁLI!

Az összecsapás kimenetelét a két oldal által elsüllyesztett hajók és megsemmisített repülőik alapján határozza meg a program. Ennek a koncepciónak megfelelően a különféle egységek győzelmi pontokkal (VP) rendelkeznek, melyeknek a hadművelet végén elért végösszege alapján történik a csata kiértékelése. Így a végeredmény lehet döntetlen (DRAW), ill. pillanatnyi (MARGINAL) és döntő (DECISIVE) győzelem. Ezt a besorolást, az elért VP szám ellenére korlátozhatják a szállítmány pontok (CP), melyek bizonyos, a háború további menete szempontjából fontos feladatok, pl. katonák partraszállításáért járnak.



• A háborúk tűzviharában számos örültnek tűnő ötlet kerül megvalósításra, bízarr különleges akciókra kerül sor és hétköznapi emberek válhatnak egyik percről a másikra ünnepelt hősszé. A csendes-óceáni háború sem mentes az efféle eseményektől, így az alábbiakban néhány olyan érdekességre hívnám fel a figyelmet, melyek a történelemkönyvek mélyén, kisbetűkkel szelvére találhatók.

• Az USA 1940-es költségvetése megközelítőleg 4 milliárd dollárt irányzott elő a flotta fejlesztésére, mely 7 csatahajó, 17 repülőgép-hordozó, 27 cirkáló, 115 romboló és 43 tengeralattjáró megrendelését tette lehetővé. Napjainkban ez az összeg csak két hordozó beszerzésére elegendő.

• A háború első éveiben alkalmazott USN torpedók megbízhatatlansága közismert, de a Midway-i csatában szerzett sérülések következtében süllyedő Kaga hordozó elleni támadás, még így is érdekességnek számít. A USS Nautilus által indított három lövedékből kettő teljesen elvétette a célt, míg a harmadik, bár eltalálta a hajótestet a felrobbanás helyett kettétört és a robbanófej elmerült a hullámokban. A törzs fennmaradt a felszínen, tutaját biztosítva a Kaga számos tengerészé számára.

• Komatsu zászlós a Taiho hordozóról felszállva figyelt fel a torpedóra, mely egyenesen a hajója felé tartott. Felmérve a helyzetet azonnal döntött, és gépével célbavette majd rázuhan a hajótesttől már csak 30 méterre lévő lövedékre. Önfeláldozása azonban hiábaválonak bizonyult, hiszen egy másik torpedó eltalálta a hajót, megpecsételve sorsát.

• A csendes-óceáni háború talán legörültebb terve a Fuji hőfedte csúcsának légibombázás útján történő vörösrre festése volt, melyet csak a szükséges iszonytató mennyiségű festék beszerzési nehézsége hiúsított meg.

Egy nappal a Midway-i ütközet után az USMC egyik zuhanóbombázó köteléke támadást intézett a sérült Mikuma és Mogami cirkálók ellen, de a rácsapást vezető R. E. Fleming fregattkapitány gépét a heves légvédelmi tűz következtében végzetes sérülést ért. Fleming égő gépével megkísérelte a Mikuma parancsnoki hídjának elpusztítását, de túlhevítve a hátsó lövegtoronyok egyikére zuhan. A becsapódás, gázrobbanások sorozatát indította el, mely előbb a gépház, majd az egész hajó megsemmisüléséhez vezetett. Ez tekinthető a háború első Kamikaze támadásának.

• A fegyveres szolgálatokhoz való bevonulás a halálhoz oly közel állt, minősült Japánban, hogy a szülők ekkor tartották meg fiaik temetését. A Shinto hagyományok szerint végzett szertartáson a hadbainduló ifjakat hozzátartozóik kísérték, így bárhol pusztult is el a katoná, már előre megfelelő végtisztességgel részesült.

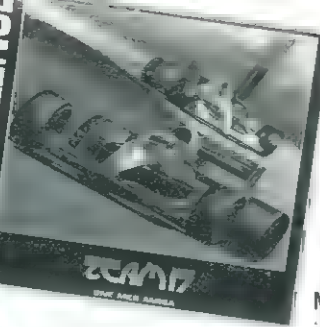
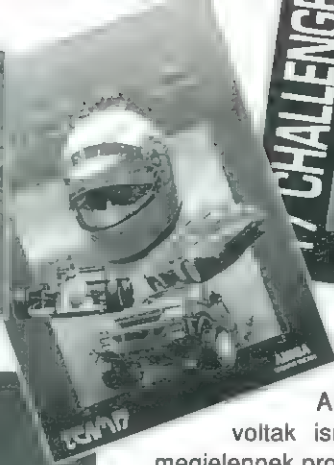
A 30-as évek elején kezdődő japán hadiflotta átszervezési programja olyannyira a Royal Navy mintájára történt, hogy közismert hagyománytisztelet ellenére beiktatták a naponta legalább egyszeri nyugati stílusban történő étkezést, melyet a matrózok késsel, villával és kanállal fogyasztottak el.

• A háború leglátványosabb tengeralattjáró elhárító akciója a USS England kísérő-romboló nevéhez fűződik, ami 1944 májusában egy rutin őrjáraton felfedezte egy RO osztályú naszádokból álló megfigyelő vonal egyik végét. Az elkövetkező napokban mind a hat tengeralattjárót hullámsírba küldte anélkül, hogy maga találatot kapott volna. Ezt az eredményt a mai napig egyetlen másik hadihajónak sem sikerült megismételni, ill. túlszárnyalni.

• Egy másik rekord a Gato osztályú USS Tang nevéhez fűződik, melynek elsüllyesztését nem kevesebb mint 25 alkalommal jelentette be a Császári Haditengerészet. A naszád pusztulását végül is egy mágneses őnrávezetésű torpedóval folytatott és elvesztett párviadal okozta.

Az USA fegyveres erői széleskörű építési programot valósítottak meg Guam és a Mariana-szigetek közel 700 négyzetmérföldnyi területén, melynek eredményeként 233 szabadidő-mozi, 65 színpad, 35 ring, 35 baseball, 95 football, 225 kézilabda és 30 kosárlabda pálya készült el. Mint látszik, komoly figyelmet fordítottak a katonák szórakoztatására.





Martyn Brown, a cég alapítója - megszállott Amigás

**GURU:** A Team 17 mindig is az Amigás fejlesztéseiről voltak ismertek. Most PC-n is megjelennek programjaitok; voltak-e nehézségeitek a Body Blows fejlesztése alatt?

**M. B.:** A legtöbb problémát a Hardware okozza. Body Blows egy kísérlet volt - de a következő játékunk az Alien Breed lesz - ennek a megírása sok fejfájást okozott nekünk. Iszonyú nehéz átkonvertálni a játékot, hogy ugyanazt a hangulatot keltse, mint az Amigás. Nagyon nagy területeket kell mozgatni, és PC-n nem olyan egyszerű a scroll rutin... A következő nagy falat a Superfrog és az Overdrive lesz.

**GURU:** Kit ismertek a Gallupnál? Minden játékotok felkerül a toplistákra, hét játéktokból öt első helyezett volt!

**M. B.:** Ha ismernék a sikerünk titkát, az tuti, hogy azt is eladnánk! Az Amigások mind tudják, hogy mi a legjobbat szeretnénk nekik nyújtani.

**GURU:** A játékokat ugyanazok a programozók konvertálják?

**M. B.:** Természetesen nem. Nem írhatják ugyanazt a játékot egy évig. A Body Blows PC (miután már megvoltak a grafikák) csak 10 hétig készült.

**GURU:** Mi a helyzet a Superfroggal?

**M. B.:** 11 hónapig fejlesztettük és tele lett vele a hócipőnk. Szerintünk az egyik legjobban sikerült játékunk, de csak 20.000 adtunk el belőle - nem lett első helyezett a listákon, hiába kapott jó kritikát... Folytatás biztos nem lesz, de egy hasonló stílusú játékkal még találkozhattok...

**GURU:** Hogyan dolgoztok?

**M. B.:** Jó képességű embereket szedünk össze, megszállottakat, akik mellesleg barátok, s nem leszünk nagyképűek - hiszen Te is ismersz minket... Az Amigás fejlesztéseinket pedig nem hagyjuk abba - Project X 2 - csak A1200 verziója jövőre jön!  
*Masell*

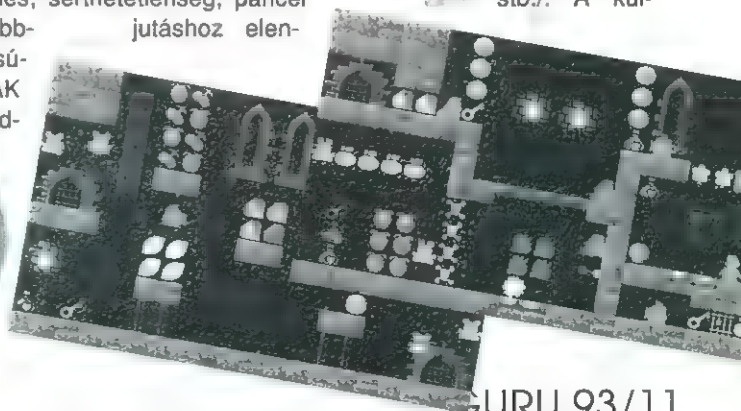


Most érkezett a szerkesztőségbe ez a fantasztikus platform játék. Forrón ajánlom mindenkinek! A sztori itt mindössze annyi, hogy "két kacsa jobb mint egy". Igazság szerint egy ilyen stílusú játéknak nem a történet a lényege, nyilatkozzák a készítők. Tehát, ahol nincs, ott ne keress! Inkább játszunk, benne vagyok! A legjobb lesz, ha ketten indulunk, Te és én. A cél, minél messzebbre eljutni és minél több bonus pontot gyűjteni. Ennyi az egész, egyszerű és nagyszerű. A QWAK-ban pont ez a jó. Ugyan grafikában nem nyújt kiemelkedőt, de hozza a jó átlag szintjét. A játszhatósága viszont minden eddigit felülmúló, majd meglátod. Merem ezt állítani annak ellenére, hogy szerintem még nem készült a Superfrognál jobb. Persze az is TEAM 17 progi.

Visszatérve a kacsákra, a nyolcvan pályán felvonuló ellenségek hada remek szórakozást ígér. A játékban van egy olyan apróság, amivel még nem találkoztam. Megjelent a bonus új fajtája, ami a békességért jár. Ha a pályát gyilkolás nélkül teljesíted, akkor kaphatod meg a "békepon-tokat". Két játékos esetén egyik kacsa sem pottyanthat ártó tojglitak ellenfeleire! A szép az egészben az, hogy elvileg csaknem minden pálya teljesíthető így is. Próbáld ki!

Természetesen nem hiányzik a játékból a gyűjtögetés sem. A gyümölcsökért tojás jár, ami a tulajdonképpeni fegyver. A hat különböző színű gyémánt összegyűjtéséért rengeteg pont jár. A gombákhoz ha hozzáérsz, az összes virág koponyává változik és vica verza. A hat különböző lötyi mindenféle pluszt ad /repkedés, sérthetlenség, páncél stb./.. A kul-jutáshoz elen-

*Lily*



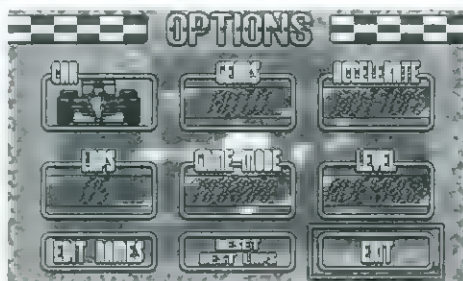




Az új Team 17 irányzat - mégpedig az, hogy igényesen kivitelezett budget játékokkal lépnek meg az Amiga szerelmeseit - úgy látszik nagyon jól beválik. Az F17 Challenge megjelenése után nem sokkal már a toplisták élén száguld.

A program nem mondható kimagasló teljesítménynek a cég életében, azonban azt amit nyújt, azt korrektül és élvezetesen teszi. A programozók semmilyen falrengető újdonságot nem raktak a programba, a grafikusokkal ellentétben, ugyanis szerintem jó pár nem budget játék is megirigyelhetné a pompásan kidolgozott grafikát.

A játék indítása után a főmenüben a következők közül választhatunk:



## - World Championship

Teljes világbajnokság, a világ 16 pályáján.

## - Race Single Circuit

Kiválaszthatjuk a nekünk szimpatikus pályát és ezen nyomulhatunk.

## - Practice

Egy kis gyakorlás sosem árt a pályán.

## - Game Options

Rengeteg beállítási lehetőség, ahogy az már lenni szokott.

- Car
- Red - erős motor és nagy gyorsulás jellemzi
- Red/White - ha taktikázni szeretnénk válasszuk ezt
- Green/White - erős motor, strapabíró karosszéria mindenfajta pályára

- Yellow/Green - gyors autó a gyors pályákhoz
- Gears
- Auto - Automata váltó
- Manual - Manuális váltó, a joy előre, illetve hátrahúzására reagál
- Accelerate
- Button - a tűzgombra gyorsít
- Stick - a joy előrenyomására gyorsít
- Laps - a verseny köreinek száma
- Game Mode
- Normal - bármilyen pozíción fejezzük be a versenyt, a program továbbmegy
- Arcade - csak az első 6 helyezés ér valamit a versenyben
- Level
- Rookie - könnyű fokozat
- Average - középső fokozat
- Pro - professzionális fokozat

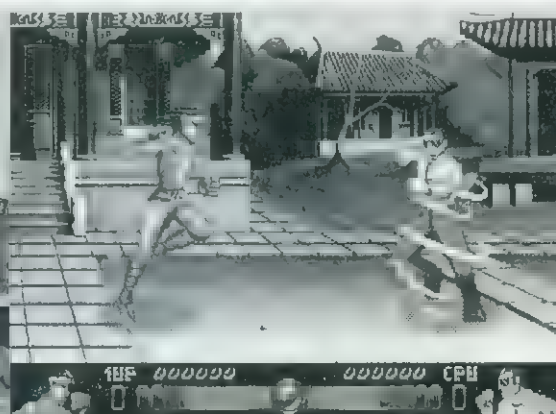
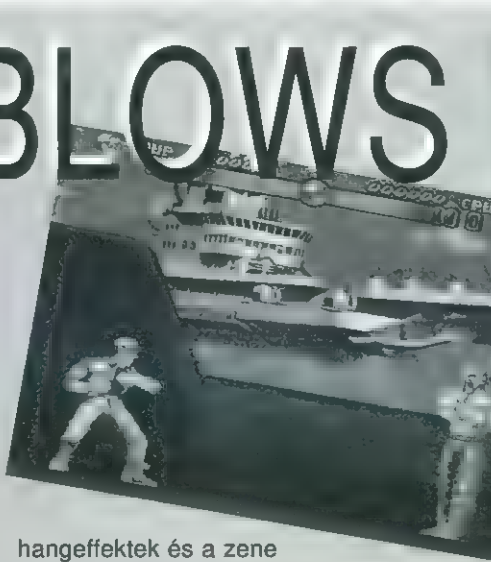
Nem rossz program az F17 Challenge, valószínűleg sokak számára jelent majd jó kikapcsolódást a játék, mely az ár/teljesítmény mutatót tekintve kimagasló alkotás.

Bear™

# BODY BLOWS

A Team 17 megint remekelt. Sőt olyat alkotott, amire sokáig nem lesz válasz a PC-k világában. Ilyen verekedős örület régen nem söpört végig a szerkesztőszéken. A Body Blows gyorsabb, szebb, és gördülékenyebb, mint a nagy vetélytárs Street Fighter II PC-n. Az amigás verzió annak idején nem nyerte meg a tetszésünket, de a PC verzióban sok minden javított formában jelent meg. Az ellenfelek nagy változatossága, a speciális támadások és a könnyű kezelhetőség, mind nagyon szimpatikussá teszik a játékot.

A programban szereplő nagy verekedők közül szabadon válogathatunk, de szinte bárkivel esélyünk van a végső győzelemre. Az adott harcosnak megtaláljuk egyébként az aktuális ellenfelét is, így akadnak nehezebb és könnyebb összecsapások is. A fergeteges hangulatot a



hangeffektek és a zene teszi teljessé. Ajánlom minden olvasónknak, akik a hétköznapi harcok elöl a számítógép monitora elé menekülnek. Igazán izgalmas csatákat vívhatnak a játékok utcáin, terein, arénaiban. Sajnos azt kell mondjam ismét, a PC verzióra jobban odafigyeltek az alkotók. Ami megfogott a játékban, az hogy még én is - aki igazán nem szoktam ilyen típusú já

tékokkal foglalkozni - igen hamar beleszerettem.

A végigjátszás egy kicsit meglepett. Soha nem volt még verekedős játékban sikerélményem, a mai napig. A végső ellenfél legyőzése után azonban nem szakad meg a játék.

Max, a főellenfél legyőzése után... Na, de hagyjunk valami izgalmat nektek is.

Shy





A Patriot az Electronic Arts és a Three Sixty közös alkotása. Sajnos a játék nem a remek Patriot rakéta hatékonyságával csapódott a köztudatba. Még talán az impotens orosz Scud rakéták - nagyobb a füstje mint a hatása - igénytelen kiszerelését sem éri el.

Egy igazán ritka rossz stratégiai játék, amely az öböl-válság egyéni felfogású szimulációja akar lenni.

A játékról alapvetően nem lehet semmi jót írni, ugyanis az "égyadta világon" semmi sem történik benne.

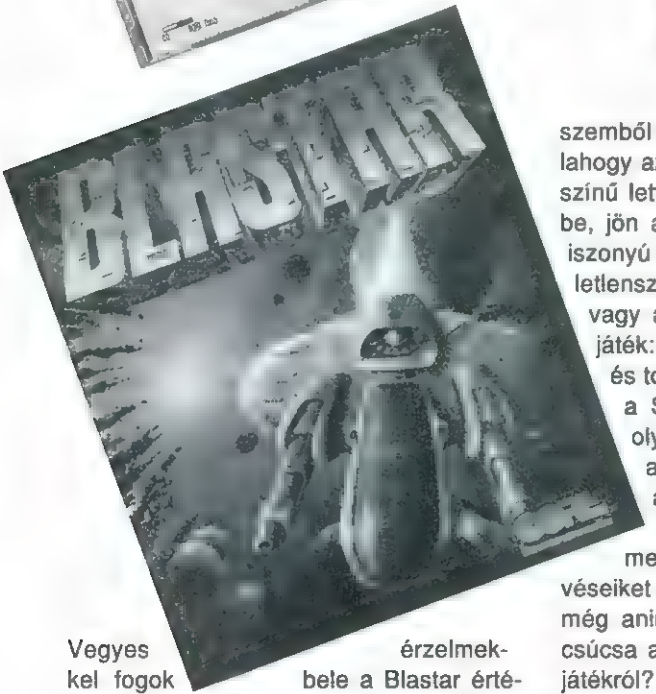
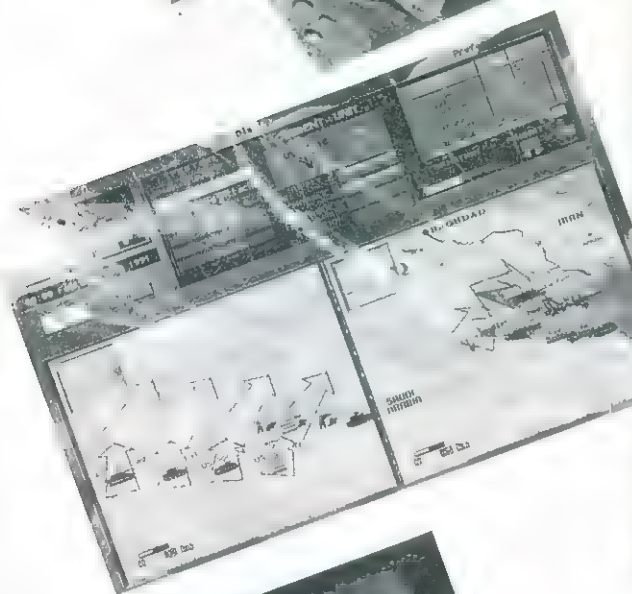
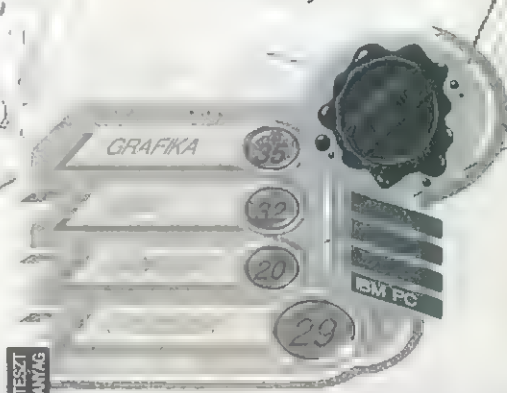
Értsd, ahogy mondom, egy térkép felett csodálkozhatunk, hogy egységeink hogyan hajítják végre az offenzívát, amit nem is mi vezetünk.

Százával hullanak az ellenséges erők, míg mi csak csekély veszteségeket szenvedünk el. A későbbi missziókban már nagyobb veszteségeink is lehetnek, de ezt nem érzékeljük, mert a grafikai megjelenítés gyakorlatilag kizárja ezirányú ténykedéseink

ket. Azt kell mondanom, hogy sajnos a program leg látványosabbnak ígérkező részét, az egységek megjelenítését is elpuskázta a készítő team, ugyanis a harci szerkezeteknek csak igen névetséges "Móriczka-rajz" szintű ábrázolását sikerült előcsalogatnom. Ebből is látszik, hogy hiába 640x480-as egy program, nem bizonyos, hogy bárki is megcsodálja.

Alljon itt éretlenítésül egy kép a játékból, amely valószínűleg az egyetlen amit ki lehet szedni belőle. Sajnos ezt is minék. Rá kellene ébredni lassan az összes szoftvercégnek, hogy a vásárló nem csak a szép doboz vásárolja meg drága pénzért, ma már szolgáltatást is vár érte.

Shy

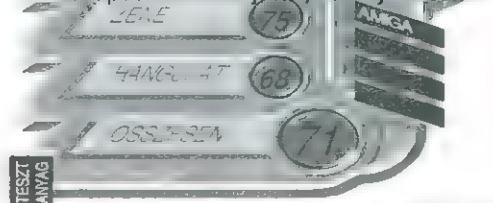


Vegyes érzelmekkel fogok bele a Blastar értékelésébe. Tulajdonképpen a játék jó: megfelelő zenével és stílusos grafikával rendelkezik. A blastar rossz: egy lövöldözős játék és semmi több. De igen több: szinte az összes típusú shot-em up megtalálható benne: a felülnézet, oldalnézet,

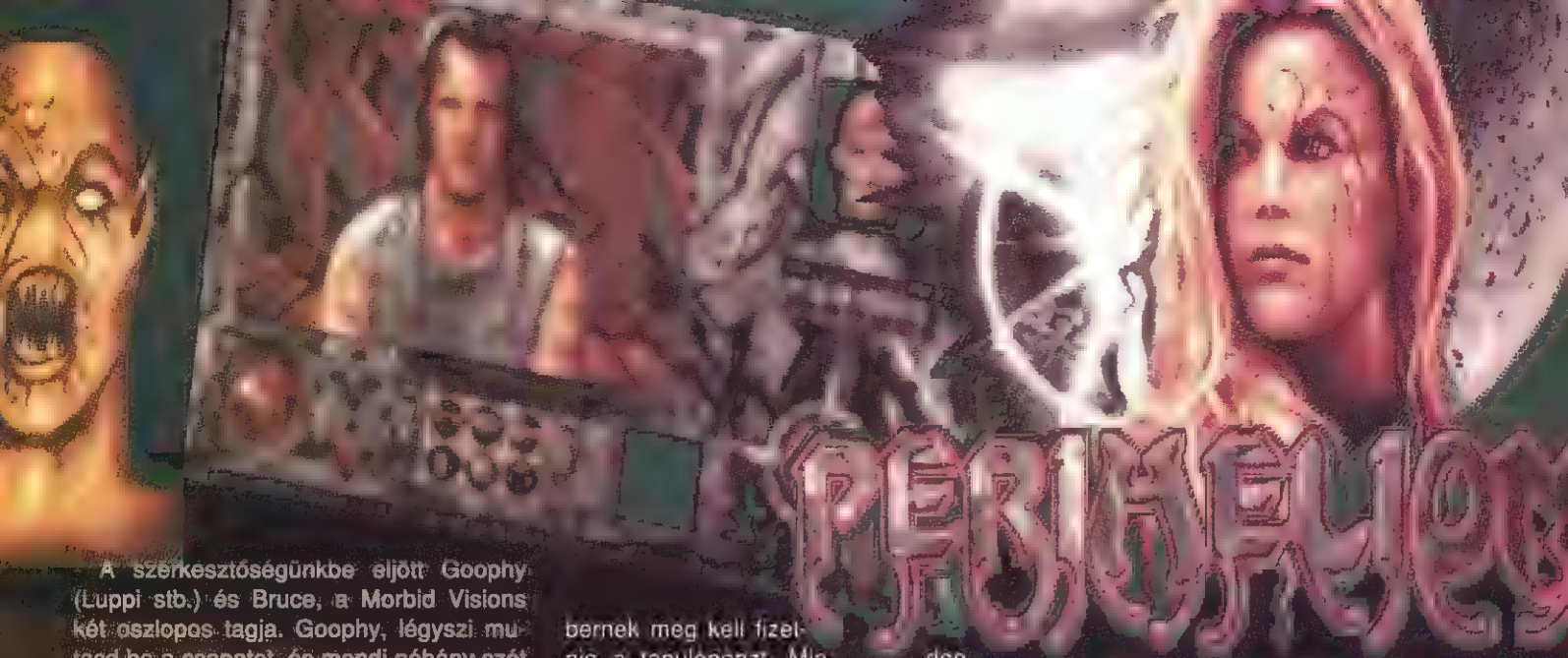
szemből jövő űrhajók, főellenség, de valahogy az az érzésem, hogy nagyon egy színű lett - mire belejössz az egyik részbe, jön a másik. De végül is a játék jó: iszonyú sokat tesztelhettek: jókor jön (véletlenszerűen) a plusz energia, élet, vagy az extra continue. Mégsem jó a játék: nem ösztönöz arra, hogy tovább és tovább játszak vele (nem úgy mint a Soccer Kid!). Jó ez a kis játék: olyan effekteket láthatunk benne, amit még sohasem: az akció alatt az egész képernyő sinus-szcollozik, miközben űrhajók húznak el mellettünk, halálos pontosságú lövéseiket leadva, és a scrollozó felszín még animál is! Igen, ez a programozás csúcsa az Amigán. Most mit gondoltok a játékról? Valószínűleg azt, amit én is: nem tudom... sok pozitívuma ellenére egy-két dolog hiányzik belőle. Vagy az a sok szín, és a látványosabb, látványosabb robbanások. Valószínűleg, hogy egy svéd vagy más stílusú, de mocsapat műve a játék, amely a scrol-

technikán alapult, de hiába, ha én csak egy kicsit látom jobbnak egy közepes lövöldözős játéknál, szerintem '93-ban többet várnak az emberek a pénzükért. Azok, akik szeretik a lövöldözős játékokat szerezzék meg, mert sok űrhajófajta és stílusos felszíningrafikák (melyek mint mondtam, animálnak is) jellemzik. Nem is túl nehéz az első négy pálya, de a többi már igazi joysticknyúzóprofilat igényel. Három fegyvert vihetünk a gépünkön, mindegyik tűzerjét is növelhetjük (felszedhető P jel). A SPACE aktivizálja a megabombát, mely mindent felrobbant a képernyőn (mi szerencsére életben maradunk) - ebből is találhatunk utánpótlást ami a szétlőtt űrhajóroncsaiból kerül elő ez egy kis golyó-ikon. A többi extra: \*: bonusz pont, S: gyorsabb űrhajó, E: energiafeltöltés, a + pedig pénzt jelent. Szóval a lövöldözős mániákusok szerezzék meg, a többiek viszont nem fogják megkedvelni ezt a műfajt.

Masell







A szerkesztőségünkbe eljött Goophy (Luppi stb.) és Bruce, a Morbid Visions két oszlopos tagja. Goophy, légszi mutasd be a csapatot, és mondj néhány szót a Perihellionról.

Nos, a Morbid Visions mintegy 2 éve alakult a Gerberos néhány tagjából: Silkie (Tóth Edvárd) grafika; Bruce (Végh Zoltán) zene; Luppi (Szentirmay Gyula) code.

De amíg a Gerberos inkább egy haveri kör volt, nők, alkohol, kábítószer (persze ez csak poén), azaz egy democsapat, az MV-n belül viszont teljesen a munkára fordított el a hangsúly.

Igy te, a csapat programozója Amigára készítetted el az első játékokot, a Perihelliont. Okozott-e bármilyen nehézséget a sok demo megírása után átállni egy komolyabb lélegzetvételű program megírására?

A program vége felé igen. Egy olyan hosszú játék megírása mint a Perihellion, teljesen más programozási technikát igényel, mint egy demo. Egy demoval néhány hét, esetleg hónap alatt elkészül az ember, aztán el lehet felejteni az egészet. A Perihelliont viszont 20 hónapig írtuk. A végére jöttem rá, hogy egy másik módszerrel sokkal könnyebb lett volna megírni az egészet, de hát az em-

bernek meg kell fizetnie a tanulópenzt. Mindezt a rengeteg fejlődtem ezalatt a program alatt, és a következőhöz teljesen másképp kezdek majd hozzá.

Bruce, te írtad a zenéket. Hány zenei részt tartalmaz a játék és milyen hosszúak ezek?

Rengeteg zene van a stuffban. Minden dungeon belépője más, és bent is a hangulathoz illő "zenekar" muzsikál. Különbösen érdekes az események dramatizálása. Például, amikor megtámad egy rettenetesen kemény, aggasztó kinézetű monster, akkor a zene átsap, sokkoló "reszelésbe". Sajnos, a kód és a grafika sokat eszik, ezért a zenék elég rövidek. Dungeononként 64 k belépő, belül 32 k. Luppi ezért még lakolni fog.

Azt hiszem, épp ideje egy-két szót ejtenie a játékról. Milyen kategóriába sorolható be, a rövid története stb.

Azt hiszem talán leginkább a szerepjátékok közé lehetne besorolni, bár van egy esomó olyan sajátosság, ami még nem volt benne egyetlen RPG-ben sem. Az egész egy saját világon játszódik, ahol a korszerű technológia ugyanolyan mindennapi, mint a mágia. A rövid sztori: 300 évvel a történet előtt a legjobb meditátorok megjósolják egy 10. isten (9 van az eredeti világban) eljövételét, aki fölborítja az egyensúlyt és

akaratlanul is a világ pusztulását okozhatja. Ennek megakadályozására létrehozta a legmodernebb géntechnológiák segítségével 6 (giga)hósti, akiket hibernálva tartanak a játék kezdéséig. Itt lép be a játékos a képbe, mikor le elkezdődnek az ijesztő borzalmak (reszelés!!!). A karakterek lehetnek pl.: ember, cyborg, rovar-szerű, vagy bionecron (ezeket a tudomány istene hozta létre a saját szórakoztatására). A harcokban csak a stratégia számít. Hasonlít az SSI stíffokban már ismert megoldásra, csak sokkal dögösebb (hatalomjátékozás rulez!!!).

Te is tudsz mágia-t használni?

Természetesen. Erre egy külön screen van, ahol 40 varázslat típus 3-4 formájából lehet választani. Természetesen a 3 féle mentális osztály speciális varázslatokat is tud a közös mágia-n kívül.

Szerintetek mi ad el egy játékot manapság? Az ötlet, a grafika, vagy egy jó kód?

Szerintem elsősorban a grafika. Ez az alap. Természetesen a játszhatóság is egyre erősebb követelmény. Pl. ott van a Lemmings. A grafika nem briliáns, de a játék aggasztóan jó. A mi játékunkat szerintem a grafika adta el, mert egy remek hangulatot teremt a játékosnak. Azok sem fognak csalódni, akik csak egy jót akarnak játszani. (A zene is egész jól - Bruce). A játékról még annyit írhatnánk befejezésül, hogy a Psygnosis novemberre adja ki az Amigás változatot. Köszö az interjút, sok sikert!

Masell





# ISHAR 2

Dwlgelindil!

Sok megpróbálta utat találni a kalandozó máguslálta a legendás mágusok pusztított városát Kroght. Ishar szellemi és tudás központja volt, melynek sugárzása elhatalmította Arbroda szigetét. A mágusok és a szellemek városa napjainkban nagy befolyásra lett szert a szigetvilágban. Egy reggelen Zubarant, Ishar új uralkodóját egy sziklán látogató keresztfel.

Ez itt, ezen a ponton észrevétlenül belépsz a csapatunk Ishar életének forgatagába, a mágusokkal sodró eseményekben megismerheted a VÉGZETI HIRNÖKE!

A JÁTEK IRÁNYÍTÁSA nem sokat változott, az ennérel és a billentyűzettel is megoldható. A harc során ajánlom az F6-F10 billentyűk használatát, mert jóval gyorsabban és hatékonyabban irányíthatod ellenfeleidet. Ez pedig fontos lesz, mert ebben a játékban még mindig real time harc van. A harcban meghatározó szerepet kap a csapat felállása, ettől függ ki tudja használni fegyvereit és ki hogyan ér találat. Az egyik legfontosabb változtatás a varázslatok rendszerének és használatának új struktúrája. Már nem kell tanulni a szöveket, ez szintlépéskor automatikusan bekövetkezik. A varázslatok pedig kis ikonként jelennek meg, így jóval könnyebben használhatók. Természetesen az egyes varázslatokat csak meghatározott karakterek használhatják /scholar, priest, magician, druid/.

A játékallás mentése már nem kerül ezer aranyba, mert gondoltam, hogy a lélegeztető barmikor tölthetsz menthetsz anyagi veszteség nélkül.

Az akciós ikonok funkciói:

1. Ha utad során találkozol egy kalandozóval, akit szeretnél csapatedba vinni, itt megteheted.

2. Ezzel az opcióval elűldheted a csapat tagjait, de nem biztos, hogy a team egyetért majd döntéssel és az ő szavuk dönt.

3. Itt a karaktereknek egymás legyilkolására adhatsz utasítást, de ez negatívan befolyásolja a csapat hangulatát. Ráadásul az áldozat sokszor gyilkosa ellen fordul és magával viszi őt is a halálba! Ez ha valakit át akarsz segíteni a másvilágra, akkor tedd a legelső pozícióba, fegyverezd le és a harcra hagyd sorsára. Tudom, nem tisztességes megoldás, de még mindig ez a legjobb.

4. Elsőséggel. Képességeihez mérten bármely típusú karakter nyújthat, de ha csapattagok közt viszály van, akkor a gyűlölködők nem fognak segíteni társaidon.

5. A térkép összerakásával közelebbi közeled lesz a szigetekről és a jelölt kikötők utazásaid során fontos szerepet kapnak majd. Természetesen a labirintusok térképeit ettől függetlenül neked tanácsos elkészítened.

A tapasztalt kalandozók áthozhatják csapatukat az előző részből, de aki nem játszott az Isharral annak sem fog gondot okozni a megoldás. Szerintem, induljunk!

Skills:	
Cock-picking	120
Perception	120
First aid	120
Arms 1 handed	130
Arms 2 handed	177
Throwing weapons	178
Sniping	178

Kezdeskor Irwan szigeten találod magad. Aki nem hozta át a csapatát az első részből az kerülje el a harcot és menjen el északnyugatra a faluba. Ha érdekel egy részeges tolvaj, a kútban megtalálod Mudsacot. Ha komolyabb tárgakra vágysz, a falu két kocsmájában egész hatékony csapatot állíthatsz össze. Feltétlenül legyen a csapatban scholar, hasznos lehet egy magician és egy lászás. Ha ez megvan akkor a boltokban vásárolj élelmet, fegyvereket és páncélokat. Egy karakter maximum 10 adag élelmet, szercsomagot vihet magával és tegezében legfeljebb 20 nyílveaszó lehet! Most ballagi vissza a starthelyre és öld meg a tolvajokat. Sajnos a haldokló lányon már nem tudsz segíteni... Dwlgelindil..., mindegyesetre a medált vidd magaddal. A harcok után pofozd helyre a csapatodat, kezeld gyógyítás/ és nézz egy kicsit körbe. Gyűjtögess gombákat és az északra a tisztáson feltétlenül keresd meg a pitypangokat /dandelions/. Akkor jársz jó helyen, ha valamelyik karaktered a sátraktól kezd fészegni, pl: a mocsár közepén. Valószínűleg ottokba botlassz, ne kíméld őket! A vezérüket kicsit nehezebb lesz elintézni, már messziről nyilazd és küldd rá a varázslatokat. Kisebb-nagyobb veszteségek után őt is sikerül átsegíteni a másvilágra. Az elpottyantott nyakéket vedd fel és vidd el a faluba, ahol a Bördnőud lord házából rendelkezésedre bocsátja a hajót. Délnyugaton megtalálod a kikötőt, máris mehetsz a városba.

Itt feltétlenül keresd meg a könyvtárat a város északkeleti részén, ahol megkapod a térkép egy újabb darabját. Látogasd a kocsmákat, gyűjts információkat.



esetleg állíts össze új csapatot. Az utcai verekedések során már egész jó szintre hozhatod a karaktereidet. Vásárolj páncélok, fegyverek, élelmet... Dwigelindildong

A kikötőbe visszatérve válaszd az erődöt. Itt lelkes skeletonok várnak rád, ajánlom készíts térképet, nem túl bonyolult dungeon, de hasznos lehet. Haladj kelet felé, a déli beugróban találsz egy koponyát és egy kis aprópénzt. Haladj tovább délkelet felé. Itt jön jól a térképezés, mert a falikapcsolók és zárt ajtók rendszere könnyebben áttekinthető lesz. Szedd fel az elérhető kincseket, koponyákat, fegyvereket. Egyelőre ne kezdj ki a mágusokkal, térj vissza a városba és pihenj ki magad. Vásárolj fegyvereket, páncélok, öt bundát, öt monk köpenyt. Vegyél élelmiszert, potionokat, köteleket. Keresd meg az állatkereskedőt a város délkeleti részén és vegyél sast, papagájt, majmot és egy szarkát. Szemben találsz egy nagyon jó fegyverkovácsot, érdemes körülnézni! Ha elballagsz a könyvtárba fontos infók kaphatsz a potionokról. Innen nyugatra a bank szigorúan őrzött utcáján érdemes végig verekedned magad, mert százezer arany vár rád. Ne találj ki furfangos ötleteket, bankot rabolni csak egyszer lehet!

Ezután, ha akarsz nyiss számlát a bankban, hogy kamatozzon a pénzed. Szedd össze magad, nagy harcok következnek! Keresd meg egy kis tér közelében az őrt és öld meg. Szabad az út az éjszakai klubba. Természetesen csak este mehetsz be ide. Mikor ez végre sikerül, akkor rövid úton a börtönben találod magad. Vedd fel a monk köpenyeket, majd engedd ki a rácson át a szarkát. A kapott kulccsal már kimehetsz a celládból. Menj északra. Várd meg míg kinyílik az ajtó, majd lépj be a terembe. Itt épp egy üldözési szertartás folyik, de sajnos nincs lehetőség a beavatkozásra. Csórd el a kulcsot és sorsára hagyva a lányt, menj vissza a labirintusba. Az álfalon áthaladva elhagyhatod a börtönt és átv

kedve magad az örökön ismét visszajutsz a városba. Ne felejtse el újra felölteni páncéljaidat! A monk köpenyek már nem lesznek hasznosak, dobdd el! Dwigelindildong

Menj vissza Irvan szigetére és keresd meg a mágust, aki képes az állatokat pszichoanalizálni. A délkeleti partvidéken találod őt. Adj neki 10.000 aranyat és engedd el a sast. A magasba szárnyaló madár segédelmével egy újabb térképdarabhoz jutottál! Tovább nem érdemes próbálkoznod itt, a mágus ugyan továbbra is elfogadja aranyaidat. Menj inkább vissza a nyugati part felé és a kikötőtől északra találsz két követ. Az egyik lábainál van egy erekiye. Vigyázz, ha felveszed a kőgólem felébred és heves támadásba lendül. Készülj fel, mert mikor győzedelmesen megfordulsz, szembetalálod magad friss és üde társával! Megviselt csapatodat, ha kell irányítsd vissza a városba, mert újabb megpróbáltatások várnak rád. Ajánlom minden karakterednél legyen nyílvesztő, így ha az íjászd tegezből elfogyott, könnyen feltöltheted újra. A tárgyak egyszerűen átadhatók, ha rá klickelsz az objectre akkor egyet fogsz meg, ha pedig a számra kattintasz, akkor mindet megfogod.

Most pedig irány a hegyvidék... Dwigelindildong... Mindenek előtt vedd fel a bundákat, ha csak nem akarod jégkockává fagyasztani a csapatot. Vedd a kezébe a köteleket /bal kéz is megfelelő/, így valamivel kevesebb helyen zuhanhatsz le, de aki ügyes /pl. én/ az primán a mélybe hullhat így is. Sebaj, repülni jó, kár hogy a földetérést még gyakorolni kell...

A hegyek-völgyek között rendkívül hasznos dolgokra lehetsz. Mindenekelőtt keresd meg a mágikus üstöt, mert ez az egyetlen lötyi /potion/ készítésre alkalmas csőbör a játékból. Valahol egy dühödtt orrszarvú is rád ront majd, és elhalálása után fontos tárgyat hagyományoz az utókorra, azaz rád. Ezt feltétlenül vidd magaddal. Ha esetleg romos állapotban vagy, menj vissza a városba egy kis karbantartásra. Ha hoztál magaddal elegendő élelmet

és némi potion alapanyagot, akkor egy kis keverés-kavarás után helyben regenerálhatod a csapatot. A fizikum helyreállításához a következőket pottyantsd az üstbe: egy csepp tűzgyík olaj, egy aszalt fagyöngy és két gargoyle karom. Ezután a gyanús folyadékot itasd meg a legyengült karakterrel /jé, ő is itt eszik, ahol iszik.../. Ha a pszichés energiák fogytak el, akkor a gargoyle karom helyett egy adag patkány agyvelőt keverj a regeneráló lötyibe. Most hajózz a hegyvidék északnyugati kikötőjébe és keressd meg a két óriást. A beugróban megtalálod az élő kardot. Tovább haladva észak felé találsz majd egy lebegő papot. Ő is megismerkedhet a meditálás közben gyanúsan GURU pózban lebegő, készítsd el neki a Humbolg című potiont /tűzgyík olaj, bokharó és egy fekete gomba/. A pap örömeben megajándékozza a térkép egy újabb darabjával és békésen lebeg tovább... Dwigelindildong

Akkor jó lesz, ha rögtön becserkészed az új területet. Menj a fak szigetére! Bunda le, medál fel. Beszélék itt arról a medálról, amit még a játék elején a haldokló lány adott. Itt az egyik mellékutcaiban békésen szundikál egy ent. Sajnos fel kell ébresztened őt, így újabb keverés-kavarás következik. Az "ébredeszto" káji receptje a következő: végy



egy adag /lőbb nincs is/ pitypangot, adj hozzá egy aszalt fagyöngyöt és két patkány agyvelőt. Már kész is. Jobban belegondolva nem is csodálkozom azon, hogy akik ezt megítatják, az egyből felébred... Az ent álmosan egy medált nyújt feléd, majd békésen alszik tovább. Jó emésztőrendszerre lehet!

A faluban hasznos információkhoz juthatsz, meggyel, jegyzetelj, memorizálj vagy ahogy tetszik. Kelet felé egy újabb erekiye gárdája majd győzelményed. Északkeletre pedig egy ködrübe várja eljöveteled!







Ha egyébként a tábornokok mellett, akkor tudod ki ő. Helyezd lába orrszárvú szarvát. Remélem valamilyen pajzs mert ez a natok alatt varázspajzsot a megvéd a tűztől. Bolyongj között, egy hosszú mellékúton megtalálod Zeldy. Sajnos rajta segíthetsz, de a nyakában lévő kulcs jól jöhet. Szegény Zeldy, bosszú lunk!... Dwigelindildong...

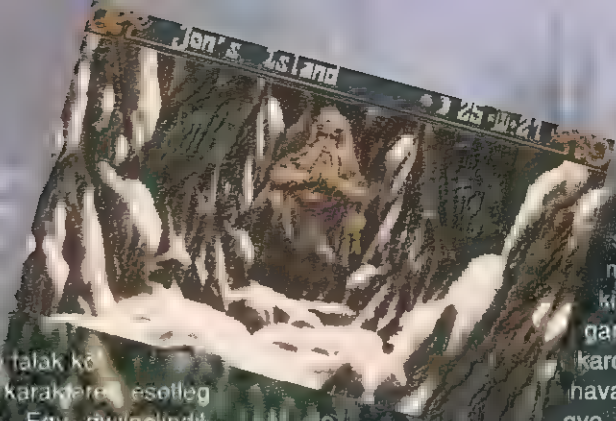
Térj vissza a városba és menj el a ténácsházába. Északnyugaton van. Itt megtalálod az eltűnt bálványt. Vidd el a templomba, ahol a hálas monk egy nagyon fontos medált ad neked. Még látsz egy kocsit a városban, készülő a harcra. Vegyerkezz és vegyél elmelet!

Hajózz ismét Akeon szigetére. Most haladj észak felé és az átfalon átjutva menj a vízzel elárasztott labirintusba. Északon kijutva a gyanús vízből találsz három serpenyőt. Tegyé az első kettőbe pontosan háromezeröttszázötven aranyat. Ha nem vettél ki pénzt a serpenyőkből, akkor a járatokból eltűnt a víz. Most az egyik keleti szakútcában rejtett nyílást találhatsz. Lépj be a terembe és vedd fel a monktól kapott medált. Aki akar egy brutális erejű monsterrel szembeállom harcot vívni az ne vegye fel. A folyosókon a monsterek mellett két újabb koponyával és aranyakkal gazdagíthatod gyűjteményedet. Keleti irányban átfalak sora mögött utat találsz a börtönök felé. Az őt legyilkolás után az áldozati szertartásnál a serpenyőt kulccsal nyisd ki a cellákat. Innen a csapatod teljes létszáma most eléri a búcsú idejét, egyiküktől meg kell vinned. Az egyik cellában egy vak leányzó térj hozzá vidd magaddal, a jó-lelkű kalandor természetesen.

A falak között sok karaktert és esetleg bosszút találhat. Egy dwigelindildong után minden rendben a kincset elő kard felvétele után haladj tovább. Időnként súlyos csapások hullhatnak fejedre és itt-ott talajkapcsolókra is találhatsz. A dél folyosó végén elzáródott ajtón csak a majom segítségével nyithatsz át. Hajózz újra az erőd bejáratához és indulj a délkeleti terem északi járatában. Itt vár egy kis mentális védelem a mágus ellen, aki különösen a varázslatnyra jelent komoly veszélyt, léven. Még igen gyengécske. A kincset és a koponyával menj délkeletre. Itt is egy veszélyes varázsló állja az utat. A kőcs talajkapcsolót nyit észak felé. Itt a folyosó végén hat serpenyőt találsz. Némelyikben pénz van. Aki kevésli a pénzét az itt bujkálhat egy kicsit, ugyanis ha egy bizonyos serpenyőre ki és bepakolod pénz kérésedet, jelentősen növelheted aranyaid számát. (Psszt, ez titok). Hamarosan egy zárt ajtóra bukkansz, majd fejteored nyomán csodás felfedezést teszel. Itt hat serpenyő van és a házában lévő koponyák száma is pontosan ugyanennyi. Úgy tudod, mit kell tenned? A kinyitott ajtó mögül rád robban a legyilkolása után vedd fel az erekljét. Mondjuk egy má a halálra kért... Dwigelindildong...

Térj vissza a városba és vegyél északra tunikát, mert csak ebben léphetsz büntetlenül az Blue Velvet bárba. Az alkoholmámoros fickótól megkaphod a térkép hiányzó darabját. Ezután menj el a randevúra. A négy torony lábánál a sötét sikátorban, hajnal 2 és 4 óra között egy sötét alak húsz ezer aranyért egy újabb erekljét ad át neked. Gondolom már mindenki tudja, hogy éppen a legendás druida részeit gyűjtogeti...

Az ötödik szobát a hegycsúcs között találod. Az északi kőből indulj utadra. A bündákat ne feledd! Mindenek előtt szedd össze az öt havasi gyopárt, amit a hegyi utak felderítése közben találhatsz meg. Vigyázz, látkozen helyezkedj. Dwigelindildong... Ahogy a csúcsra közeledsz, a csapat nem akar közelebb menni, ezen el kell készítened egy



gyakori lekerősítő italt minden kinek. A gargoyle karom és a havasi gyógye kiváló hatással lesz a csapatra és felkészít a nek az emelkedőre. A talom az utolsó hiányzó ereklje.

Visszatérve a kikötőből előz a északi nyugati felé. Itt a kőcs utat eloszlop talál. Helyezkedj a darabjait a torokba és vedd fel a medált, mert csak ő ismeri a varázslatot. Gyorsan vedd fel a medált, hogy megfigyeld. Találhatsz egy erekljét és készülő a végső dolog.

Olbar szigeten mindennek előtt vedd kezbe a mágikus pajzsot. A mágus ellen vedd spellt. Ha nem sikerül, majd egy sárkány pontot. Szerintem érdemes a labirintus torkolat elkészíteni, mert viszonylag egyszerű és így biztos minden zugot felderítesz. Boszorkányok, numiak, kisebb nagyobb megpróbáltatások, valamint egy varázsló vár rád. Ne bántsd a varázslót, szívesen megsegítené. A földet a papagáj segítségével juthatsz tovább. Vigyázz, Shandar erős mágus, nem adja olcsón életét...

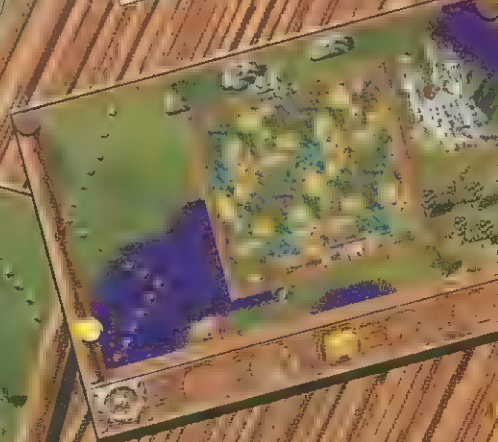
Ennyi lett volna a Végzet hírnökeinek története, és ha minden igaz, már készülő folytatás. A játék szép, de nem az igaz. Nincs benne agytornáztató logikai feladat, a megoldás szinte adja magát. Viszont a serpenyőbe helyezendő pénzösszegekről nincs info semmi, így arra rájönni szinte lehetetlen. A hegyvidék és a fák színe varázslatos hangulatú, kár hogy a zene nem az. Mindezekről függetlenül érdekes végigjátszani, a kezdő RPG játékosoknak remek bemelegítő lesz... Dwigelindildong...

Lily





## The image displays a highly textured surface, likely the cover or endpaper of an antique book. The pattern is a dense, repeating geometric or stylized motif, possibly a form of damask or brocade. The design consists of vertical columns of small, dark, angular shapes that resemble stylized leaves or abstract figures. These columns are set against a light, mottled brown background. The overall effect is one of intricate detail and historical craftsmanship. The texture appears slightly uneven, with some areas showing more wear or discoloration than others, particularly towards the edges.





# FRONTIER - ELITE 2



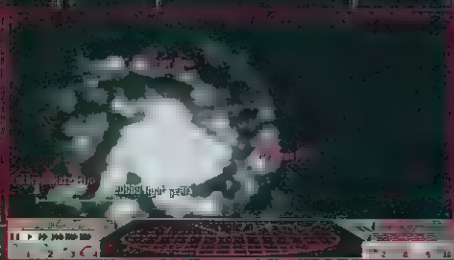
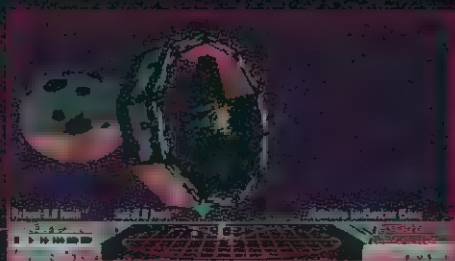
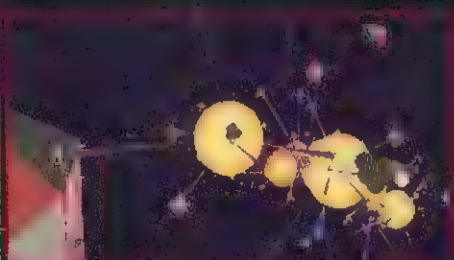
*Kedves unokám. Amikor ezt olvasod, már nem vagyok a galaxis ezen az oldalán. Nem látogattál meg sokszor a kórházban, de nem neheztelek rád. Összes vagyomból rád hagyom az Eagle űrhajómat. Élvezd az életet!*

*Szeretettel:*

*Commander "Elite" Jameson*



Ez volt az utolsó levél, ami nem kisebb embertől, mint a számítógépes játékok legendájától származott. Commander Jameson volt a vezetőember az Elite-ben, ami több mint kilenc éve megtanította a számítógép mániákusokat (egy olyan világban, amely sokkal kisebb volt mint most) mi hiányzott eddig az életükből - az univerzum határtalansága. Mindezt üzleteken és kemény harcok során tapasztalhattuk meg, valamint medíthattunk az élet-halál kérdéséről a nagy, üres világűrben. A játék grafikája fehér vektorokból állt fekete háttérrel, de ez nagyon tetszett mindenkinek azokban a időkben. Még a dokkolás részeket is egy kedves három csatornás zene kísérette: *In dem sconen blauen Donau*. A zene még mindig benne van a játékban, és a múlt őrzi is elrakhatják a zsebkendőiket. Hihetetlen, hogy az egész játékot egy embernek köszönhetjük: David Braben már befejezte az öt éves munkáját, így végre bemutatathatjuk a Frontier-t ami: **NAGYOBB, SZEBB és JOBB.**



## NAGYOBB

Az univerzum nagy, és a végtelenség nagyon érdekes módon mutatkozik meg a játékban. Érezd úgy, hogy bármikor meglátogathatod a 10 naprendszer bármelyikét, észben tartva azt, hogy "csak" 30.000 bolygónak van városa, illetve jelentősége a játékban. Minden valós távolságokon alapul (hiszen a játék készítője amatőr csillagász is egyben), és ha a leggyorsabb űrhajóval is próbálsz átrepülni a távolságokat, legalább egy hétbe fog kerülni. Szerencsénkre nem kell olyan messze repülnöd, hogy pénzt keresd. Már a saját bolygók körül is három űrállomás kering, és nomád elődeink nyomdokait követve, repkedhetünk közöttük vásárolva és eladva az árukat. Vagy miért nem dokkolsz Londonban vagy Párizsban hogy nyélbe üss egy üzletet?

Természetesen kirabolhatsz szállítmányokat, vagy lelőheted a kalózkodókat és felszedheted a jutalmat - nem gond, hogy mit teszel, amíg pénzhez jutsz általa. A pénz többek között arra is szükséges, hogy ki tudjad használni a városok kínált szolgáltatásokat. Szükséged lesz erre a pénzre a büntetések kifizetésekor (pl. ne ugorj hiperűrbe egy város felett), és természetesen meg kell vásárolnod az árukat amivel kereskedni szeretnél. Attól függ mit akarsz, szükséged lesz különböző űrhajókra (30 közül választhatsz). Viszont az űr nem teljesen békés, így előbb-utóbb nagyobb teljesítményű lézerekbe, különböző aknába (akár műaknába is, ami nem több, mint festett kartonpapír) kell fektetned a pénzedet, vagy vásárolhatsz rakétákat, ECM rendszereket, nagy hatósugarú bombákat, ami egy kalóznak vagy kalózvadásznak szeméj ingere lehet.

## SOKKAL NAGYOBB

Az univerzum fel van osztva a Birodalom és a Szövetség között - ők hidegháborúban állnak egymással. A háború viszont



nem annyira hideg, hogy mindkét oldal ne próbálkozná pilóták felbérítésével, gyilkosság illetve kémkedés céljából - ez is egy pénzszerezési lehetőség. Ha ügyes vagy, még kitüntetések, címeket is kaphatsz, amiről majd TE mesélhetsz az unokáidnak. Ezeken kívül van még egy ELITE státuszod is, ami azt mutatja, mennyire félsz a főtől az univerzumban. Egy nagyobb státusszal rendelkező ember könnyebben kap megbízásokat, amelyek már nincsenek a lealacsonyító kereskedéssel összefüggésben. Ezek után még figyelemmel is kísérheted a LEGAL státuszodat, azaz azt, hogy a rendőrök és a fejedelmek mennyire örülnének annak, ha nevedet kihúznák az élők listájából. Minden űrlátogatásod vagy egy "falitábla" a potenciális munkákról. Szállíthatsz árukat és embereket az egyik helyről a másikra (ha megfelelőre a hajód), de lehet, hogy fel kellene hívnod a megbízódat, egy-két kérdéssel kapcsolatban:

Veszélyes-e a szállítmány,  
Megkaphatom-e a pénzemet előre,  
Szükségem lesz-e speciális útlevele stb

Később felajánlanak majd neked kém, orvosi, illetve csémpészesi feladatokkal. Ha piszkos munkáról van szó, jól fizet - és több mint 82 FAJTA küldetés van az ambíciós és türelmes ELITE várományosoknak.

## SZEBB

Miért ne repülhetnél le az egyik marsi városba? Látnád a nagy gyárat, amint a szénhegyződést eregetik a vékony atmoszférába, a városstervező munkáját csodálhatnád, talán egyeztetni szeretnéd a templom óráját az űrhajódban lévő digitális kijelzőkkel? Az összes részlet egy kicsit lelassíthatja a játékot, de ezek kikapcsolhatóak, és SZÉPEKI Frontier nem foglal több helyet mint 2 megabyte, mivel a grafikai elemek (az űrhajókkal együtt) kis vektorokból állnak. Amikor megnézel egy űrhajót a külső nézetből, akkor láthatod a futóművét, a rakétáit, a különleges jelzéseit - és így tovább.

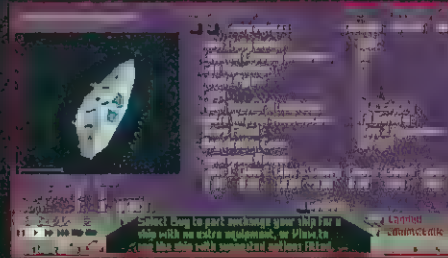
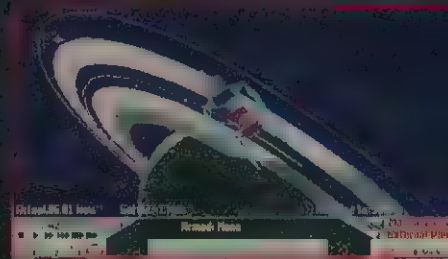
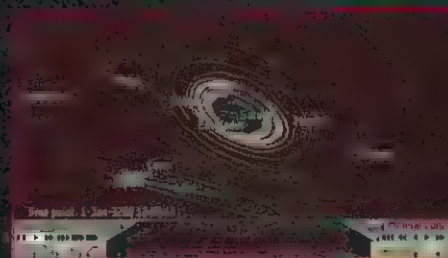
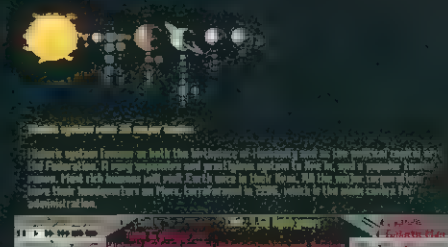
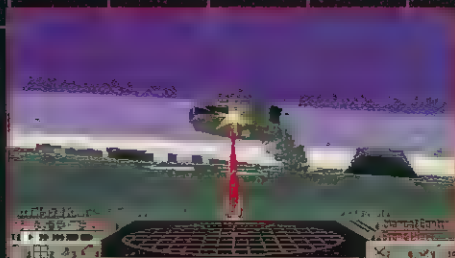
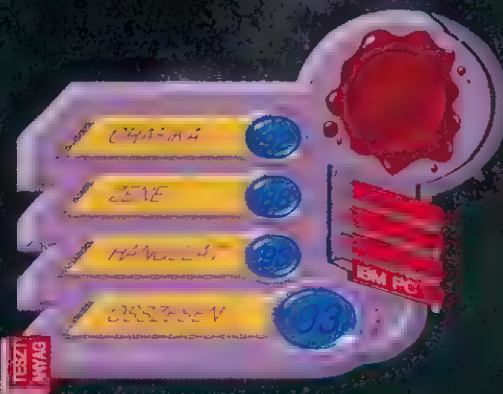
Az űrhajót egérrel, joystickkel vagy keyboarddal is irányíthatjuk: rajtad áll, melyiket választod, valamint az is, hogy úgy repülsz, mint a régi verzióban, vagy egy

speciális Fly-By-Wire szisztéma szerint. A landolás egy speciális lézer alagúton keresztül történik; te is dokkolhatsz, vagy ráhagyhatod ezt a feladatot a számítógépre is, ha még nem adtad el, hogy idegázt vegyél rajta...

## JOB

Kilenc év hosszú idő, és öt év is. Ha ilyen sokáig dolgozol egy játékon, mindig figyelemmel kell kísérned a technika fejlődését. David Braber, a "Tökéletesítő" mindig többet és többet adott hozzá az évek múltával, és minden oka megvan rá, hogy elégedett legyen a munkájával. Lehet, hogy az emberek már nem akarnak 30.000 bolygós játékkal játszani, lehet, hogy az interaktív kalandjáték a divat manapság. Lehet, hogy sosem fejezed be a Frontier-t - de ez csak annak tudható majd be, hogy nagyon elvonták a figyelmedet a kis dolgok, amelyek a játékban vannak. Ezért fog a Frontier az egész életeden át tartani - és sosem fogsz elég sokáig élni, hogy érezhesd a teljességét.

Victor Sheppard Parish





# Betrayal Kronidor

## Kronidor tippek, trükkök

A múltkor GURU-ban már megjelent egy cikk a Betrayal al Kronidorról, de úgy érzem, ez a játék tele van buktatókkal és szükség van egy olyan leírásra, mely segít kezdő és haladó játékosnak egyaráni eljutni a végső célig.

Nagyon sok bírálatot kapott a játék a nehezsége miatt. Sok játékos már a kezdet kezdetén elakadt, mivel vagy nem volt elég pénze, vagy megmérgeződött (látásilag ok nélkül), vagy pedig két morod harcos ronggyá pofozza a csapatunkat néhány kör alatt. Ennek elkerüléséhez szeretnék segítséget nyújtani. Ezek bevált tanácsok, jónéhány játékos átsegítették már a játék kezdeti szakaszán. Persze a haladók rögtön, néhány hasznos tanácsot nekik is tudok adni.

Először is az, már végigjátszottá tegye elő ismét, mert körülbelül a játék egyharmadát kihagyja. Ezt tapasztalatból tudom, én is kétszer játszottam végig és másodjára sokkal izgalmasabb volt. Sok olyan dologra jöttem rá, amit hogyha csak egyszer játszom kimaradtak volna az életemből. Sok probléma van a csatákban, de könnyen átgázoljuk a karaktereket és lehet visszatérteni a játékot elől. Jó módszer az elején Owyn elé beállni, hogy védelmezni őt. Ha Owynt megtámadják, de rohagyalunk el vele, inkább védekezünk, így nagyobb az esélye, hogy elkerülje a nemkívánatos megsemmisülést. Fontos!

hogy két támadunk meg azonnal. Legjobb a varázstudókat eliminálni először. Ők sárga köpenyes morodhelek. Általában ők a vezetők, náluk vannak a legjobb tárgyak és a pusztulásuk félelmet kelt a többiek szívében, tehát van esély, hogy hamarabb elmenekülnek.

Fontos, hogy még a csatában pihenjük magunkat, így nem kell csata után napokat aludni. Egy ellenfelet hagyjunk meg mindig a végére, de ne túl sok HP-val. Egy karakter leköti a figyelmét, védekezik, addig a többiek gyógyulhatnak a csaták után természetesen fosszuk ki a halottakat és az értékeiket adjuk a környező üzletekben.

Amin a legtöbbször kiakadnak, az hogy minden alvás után a parti megmérgeződik, így a parti megmérgeződik, így a parti megmérgeződik, így a parti megmérgeződik. Talán nem túlságosan helyes, hogy minden beryilkos táskájában talált kaját vizsgálódás nélkül behabzsoljuk.

Jobb click nevű varázslattal minden tárgyról infokat kapunk, itt látjuk meg, hogy egy elelmiszer fejadag mérgezett, vagy esetleg romlott-e. Itt hívom fel a figyelmet, hogy minden ilyen trükköt a játék megmond. Fő információk központok a templomok, itt vagy küldetések, vagy hasznos információkat kapunk. A játék előlgo angol orientált, több mint kétszáz ezer szó van benne. Ajánlatos egy nagy angol szótárt magunk mellé készíteni és használni is azt, mert információ nélkül hamar elakadunk a játékban.

Kalandozásaink során sok érdekes és hasznos tárgyra akadhatunk. A teljesség igénye nélkül néhányról elmondom, mire jó, hogyan kell használni. Tudom, hogy vannak olyanok, akik azt mondják, ez felesleges, jöjjön rá a játékos maga, de ezek a tárgyak sokkal színesebbé teszik a játékot. Itt van például a kürt. Fogalmam sem

volt, hogy mire lehet használni, ezért először el is adtam. A festő barátom világosított fel a használatáról. Owyn tudja használni és két harci ebet tud megidézni. Gondoljunk bele, hogy az ellenfél magasai vagy lőszerei, hogy meglepődnek mikor hirtelen egy viczorgó kaukázusi juhaskutyát találunk maguk mellett. Hasonló funkciója van még a vörös rúnaknek. Ezzel egy rasalkit tudunk segítségül hívni. Hasznosnak találtam még az illúzió varázslatot, amit a saját emberünkre kell rámondani és ezzel a pontos képmását készíthetjük el. Ezt a hasonmásit rakjuk oda az ellenfél mellé és jó pár körig az üres levegőt fogja csépelni. Sokak által ismeri trükk a Dragon Skin varázslat. Ha ezt rámondjuk az saját karakterünkre, lényegében legyőzhetetlenné tesszük őt. Owyn tudja használni a Powder Bag



The meditation chamber was Spartan and strangely cold, seeming all the colder for the heatless flame which burned in the holy censer. The only bow that had been made to adornment in the temple appeared to be the strange pattern that had been etched upon the wall.

neve tárgyát. Ezt akkor kell alkalmazni, ha valami póráttalan egyén odaáll közvetlenül mellénk, s így nem tudunk varázsolni. Egyszerűen használjuk az inventory-ból és szórjuk le az ellentelét. Ez disable-ba rakja jó néhány körre. Különösen hatékony ez a trollok ellen.

Hasznos szerszám még a hangvilla is. Ez az alacsony IQ-ú lények ellen (kutyák, goblinok, trollok) használható. Mivel nem bírják a magas c-l, ha meghallják, rémületükben elfutnak. A játék elején ne rohagyalunk el rögtön Kronidorba. Kalandozunk el Midkémliában, gyűjtünk tapasztalatot.





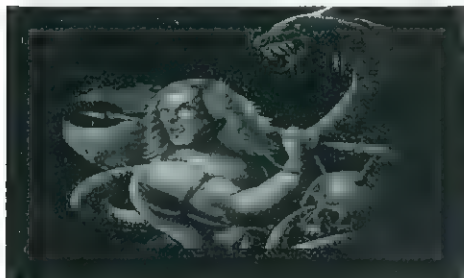




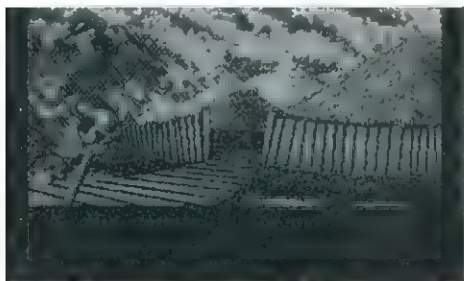
# LEGEND 2

## Son of the Empire

Trazere földjén nemrég még háború tombolt a Gonosz erejei ellen. Mikor már szűnni látszott a remény, föltűnt négy kalandor. Északról egy hatalmas harcos érkezett, délről egy Rúnamester misztikus varázslatokkal felszerelve. A Truba-



dúr, a varázsénekeivel nyugatról érkezett, a Bérgyilkos mester pedig keletről a lopakodás művészetével. Csak összefogva volt esélyük az őrült III. Necrix király legyőzésére és Tanzere felszabadítására.



Hosszú, veszélyekkel teli út után végülis elérték céljukat és megmentették a világot a Gonosz befolyásától. Most épp jól kiérdemelt pihenőjüket töltik Brodfird falucskában, ám egyszer csak egy üzenet érkezik...

Ezzel a kisére (?) bárgyú történettel indul a Legend második része. Meg kell mondanom, nemcsak a kerettörténet, a játék sem nyerte meg különösebben a tetszésemet. Nem találtam benne semmi újdonságot, a játékmenet egyhangú volt, a kezelés pedig túlságosan le volt egyszerűsítve. Még végig gyakorlatilag más dolgok sem voltak, mint előre menni egy képponyvnyit, majd az autofight ikonra klikkeni, illetve kedni, hogy milyen ügyesen metem az embereimet. Ennél még a Hero Quest is jobban volt megoldva, mert ott legalább én irányítottam az embereimet. Azonban a pozitív gondolat a varázslatrendszer megalkotása volt. Itt meg kellett adni a hatótávot, majd a hatás(ait).

Na, de elég a dicsérő jelzőkből. A GURU 93/1-es számában már megjelent egy leírás az első részről. Mivel ez majd hogyan nem teljes egészében használható a második résznél is, most csak az eltéréseket fogom leírni. (Nem lesz valami sok belőlük.)

Az egyetlen igazán lényeges változás a különféle vásárlási lehetőségeknél van. Egy városba betérve a főképernyőn a meglátogatható helyszínek nevei látszódnak, ezekre mutathatunk be a helyiségbe.

**AUNT SUSHIANA** A játék kezdetén épp itt tartózkodunk. Ide időnként még a későbbiekben többször is el kell jönni, mivel a nagynéninek kell elhozni az Örök Amulet darabjait, pontosabban annak összetevőit. Itt lehet még átnevezni (Re-name), illetve átöltöztetni (Re-clothe) a karaktereinket, valamint a trubadúrunknak is itt vehetünk új énekeket. Ezek különféle tulajdonságainkat növelik:

- The Thief Of ...: Dex
- Warriors Of ...: Str
- Ballad Of ...: Def
- Kijam Litany: Con
- Smithy Song: AC
- Adieu Sweet ...: Int
- Dance Of ...: Speed
- March Of ...: gyenge regeneráció.

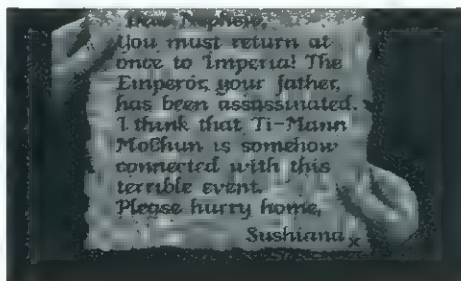
Ezek közül a leghasznosabbnak talán a March Of The Bold Ones bizonyult, mivel ha egy karakterem már nagyon gyenge volt, egy kicsit félrehúzódom lassacskán fölgyógyulhatott. (Persze egy healing varázslat némileg egyszerűbb.)

### THE APHOTECARY

Egy kizárólag mágikus összetevőkre specializálódott boltocska. A Rúnamesternek vásárolhatunk komponenseket.

### THE ARTIFICER

Itt nem fegyver vagy pajzs kategóriába

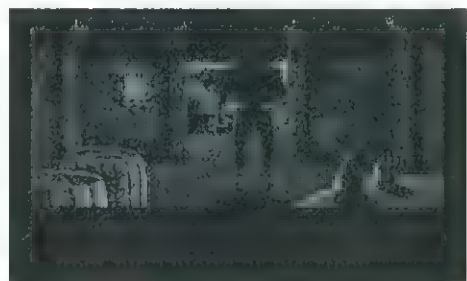


tartozó dolgokat vehetünk, illetve adhatunk el. Egész hasznos dolgokat is találhatunk, bár legtöbbjüket semmi perc alatt összeszedhetjük egy dungeonban.



### THE BLACKSMITH

Na, ez már valamivel kellemesebb hely. Ha már túl sok cuccunk van (lemezpáncél, csatabárd stb.), ugorjunk be ide egy kis árulkodásra. Bizonyos dolgokért egész szép pénzt fizetnek, csak sajnos



ugyanezekért később még többet kérnek, ha esetleg vissza akarjuk vásárolni. A játék elején még érdemes pár extra dolgot venni. Ja, az árak minden városban változóak!

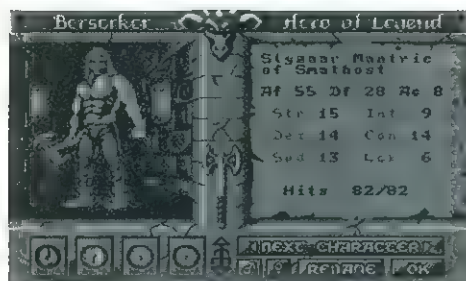
### HOLY TEMPLES

Ez még egy olyan hely, ahova gyakran visszajár a szó szoros értelmében szerencsétlen kalandozó. Ugyanis némi adományért cserébe megnövelik a Luck pontjainkat, mely a csatában elviselhető halálos sérülések számát mutatja meg. Ha egyszer komolyan megsérülünk, ez mindig csökken eggyel. Ezen kívül még felélesztethetjük a nagyon szerencsétlen kalandorainkat, valamint gyógyító dolgokat vehetünk a harcosoknak.

### THE TEMPLE OF THE GODS

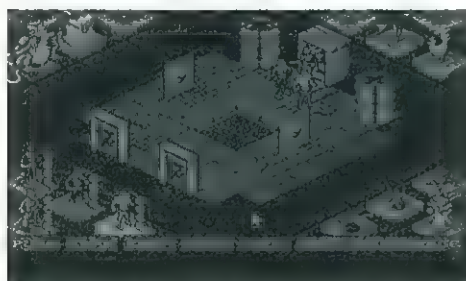
És még egy legfontosabb helyiség. Az őrült szerkesztő mestere nem egy békés, szent hely, hanem a világ egyetlen továbbképzőhelye, ahol a tapasztalt harcosok új trükköket tanulhatnak. Ezt úgy kell





érteni, hogy itt lehet szintet lépni. Ha elégsz tapasztalatszintet gyűjt össze, csak be kell ide ugrani, kifizetni párezer aranyat, és máris örvendezhetünk a szupererős fickónknak.

Persze a programozók gondoltak a kevésbé kalmárlelkű játékosokra is, ezért beépítettek egy Fight The Monks opciót, ahol a gyenge, pármilliós szintű szerzetesekkel kell megküzdeni. Ha esetleg egész véletlenül le tudnánk győzni őket, ingyen ugorhatunk szinteket, valamint pár egész



használatos tárgyat is találhatunk.

Egyébként Rúnákat is csak itt vásárolhatunk, mely a varázsláshoz szükséges, és a tárgyainkat is itt tudjuk megvizsgáltatni.

Hát, kb. ennyi lenne az újítás, a következőkben egy kis segítséget szeretnék nyújtani a kezdő játékosoknak.

- Első szinten még ne harcoltassuk túl sokat a varázslónkat, mivel őt a legkönnyebb lenyomni. (Persze a varázslatait azért durrogtathatja.)

- Mentsünk gyakran, mivel különben még unalmasabb lesz a játék. (Folyton csak meghalunk.)

- Ha egy karakterünk meghal, és már nem tudjuk visszatölteni az állást, nyugodtan menjünk el telepíteni egy templomba, vagy az Imperial Dungeon felélesztőhelyére. Az egyetlen veszély a Luck pontokban fog megmutatkozni: az ex-hulla 0-ról indul. (Imperial egy bizonyos varázslat is kell.)

- Attól függetlenül, hogy a sárkányra mutatva egy térképet kapunk a már bejárt területekről, nem árt nekünk is rajzolgatni egy kicsit, mivel a kijaratok, és kulcsok nincsenek feltüntetve. (A tárgyak helye mindig változik, csak a kulcsok állandóak.)

- A játék elején, ha tehetjük, kerüljük el a nagyobb csatákat. Bár sok tapasztalatszintet adnak, elég könnyen végzetesek lehetnek.

- Varázsoljunk sokat! Én eleinte nem használtam ki a varázslás nyújtotta előnyöket, mivel jobbnak tartottam tartalékolni a komponenseket. Aztán egyszer jött egy nagy csata...

- A varázslatokat nem érdemes magunkkal hurcolászni. Ha tehetjük, használjuk fel őket, vagy ha nincs rá szükség, adjuk el a boltoknak.

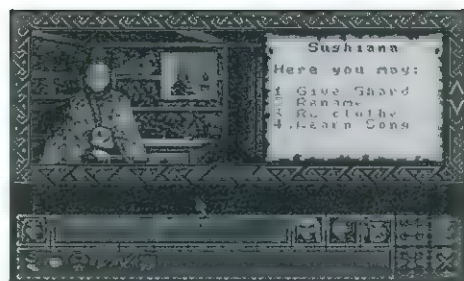
Na, ennyi lenne a pár alapszabály, most következzen az első küldetés megoldása.

Az első dungeonba az indulóvárosban tudunk lejutni, ha az Enter Vaults opciót választjuk. Ez a labirintus még igazán nem nehéz, és csak két szintből áll, valószínűleg csak a bemelegítést szolgálja. Most nem egy lépésről-lépésre leírás fog következni, hanem csak a logikai feladatok megoldásai.

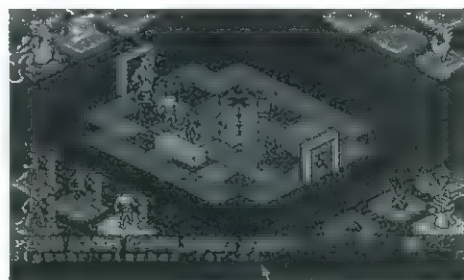
Az első útelágazásnál nyugatra indulva előbb-utóbb eljutunk egy szobába, melynek a közepétől nem tudunk továbbjutni pár lútk miatt. Az egyik emberünkkel álljunk rá a jobb alsó sarokban levő karikára, egy másik pedig nyomjuk meg az oszlopon lévő gombot. Az első emberünk már át is teleportálódik a túlsó oldalra, ahol meg kell nyomnunk a másik gombot is.

Dél felé szintén van egy hasonló elven működő rész, csak itt már három emberre van szükség.

A második szinten nyugatra van egy szoba, ahol az oszlopokból lövedékek repkednek ki. Ha ráállunk egy körlepra, és egy lövedék eltalál, a következőre tele-



portálódunk. A lövedékek megállíthatóak, ha a bal oldalon közel megyünk a köpködős oszlophoz, majd újra elindíthatóak, ha ráállunk a bal oldali körre. Jussunk át egy emberünkkel a bal oldalra, majd egy másikat juttassunk el a teleportokkal a ládáig, és itt kapcsoljuk ki a lövedéket. Eb-



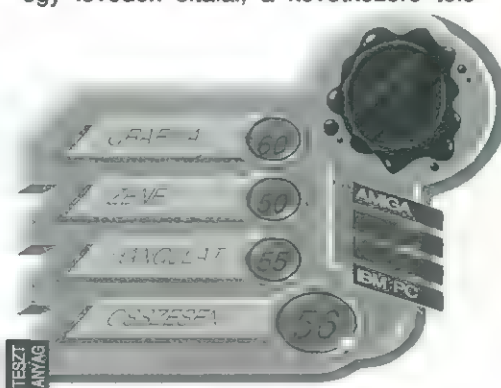
ben a ládában van az ajtó kulcsa.

A következő kellemetlen rész a szint vége felé lesz, ahol egy zárt ajtó állja el az utunkat, melyet nem lehet kulccsal kinyitni. Itt a Rúnamesterrel kell a földön látható pentagrammokra a megfelelő varázslatot lőni. (Olyat, amilyen a minta is.) Ez fogja kinyitni az ajtót.

Az első szinten, útban az Örök Amulet első összetevőjéhez, egy szobába jutunk, ahol négy kapcsoló, és öt teleport kő van. Itt főként az utolsó kapcsoló elérése okozhat gondot. Ehhez úgy lehet eljutni, hogy a két barna körre állítatjuk egy-egy emberünket, majd balról a második körön átlépünk, de még nem állunk rá a következőre, hanem erre is ráállítatjuk egy emberünket. (Magyarán: a legelső körön nem kell senkinek sem állni.) Ez volt az utolsó akadály, már csak föl kell vennünk a varázskönyvet, aztán kijutni a városba.

Nos, azt hiszem ezek után nem jelent nagy gondot a többi feladat megoldása. Ha értékelnem kell a játékot, nem használhatok valami felémelo jezőket. Akinek tetszett a Hero Quest nevű táblás játék, annak ezzer is érdemes lesz játszogatni, bár nem garantálom a túlzottan jó szórakozást.

Created By LG Rainbird





# ABANDONED PLACES 2

Abandoned Places 2, avagy mik a hírek az angol játékforgalmazás körül.

Találkoztunk az ECTS mellett egy kis kocsmában, az egykori Electronic Zoo főnökkel Stewart Bell-lel, aki ma már az ICE vezetője. Az Upper Bar nevű kis helyre nem egy barátságos lazára tértünk be, hanem mert itt rendezkedett be a kis szoftver cég a kiállítás idejére. Az új fejlesztések bemutatására is sor került a kedélyes angol pub-ban.

Első kérdésünk, milyenek a tapasztalatai a magyar program-fejlesztőkkel kapcsolatban? Folytatják-e az együttműködést?

A válasz rövid és ijesztő volt. Nem! A programozók nagyon tehetségesek, azonban nem lehet együtt dolgozni velük. Vajon miért? - feszegett bennünk a kérdés, de megálltuk a tapintatlanságnak is beillő kíváncsiszkodást. (Csak zárójelben jegyezzük meg, hogy a magyarok a szerzői jogdíjja kapcsolatos kiíratások miatt keveredtek perbe az angol céggel.) A kérdés jogosságát az Art Game Bt. által elkészített Abandoned Places I-II. és a Piracy adta. Annak idején az Abandoned Places I volt az első alternatív fejlesztésű játék. Annak idején a "vasfüggönyön túli program" jelző jól segítette az eladásokat. Ma azonban már erős a verseny a piacon.

Mindezek mellett a cikk az ABANDONED PLACES II-ről szól.

Aki járatos a kalandjátékok világában, tudja miről van szó. Az első rész folytatás, amely meglehetősen jó sajtó visszhangot kapott.

a kiadáskor, de szép lassan veszít fényéből. A második rész egy meglehetősen szép intro kapott. Talán ez is segítette a 80-85 %-os értékeléseket. Ami azonban bizonyos, ma már a hagyományos szerepjátékoknak lassan kiszűkült a terepe. Ha valaki semmi pluszsal nem rúkkol elő, nem sokáig képes fennmaradni a toplistákon. Hát ez történt az ICE játékkal is.

A karakterek továbbra is egy számban indulnak hősi tettük végrehajtására. Pusztakézzel verik agyon az első pár szörnyeteget, majd lenge öltözékben és igen gyengén egyvereztet haladnak a szörnyektől színtre. A csapdák és logikakérdések nem túl nehezek, viszont a mouse-t jelentősen megpróbálja a real-time harc.

A varázslatok kezelhetősége szerintem most sem javult, s így sok energiánkat elveszi az ügyes ségi játékrész. Nálunk már kialakult egy bizonyos "Bhendi-ment" az adventure.

A szörnyek csekély változatosságot mutatnak. Az első szinten pl. egy csontváz és egy felöltözött csontváz az ellenfelünk. Hibája továbbra is a programnak, hogy egyes Amigakon nem fut, bár ezt nem írnam a készítő számlájára, mert programozó legyen a talpán aki kigazdik a sok gép között.

A játék egyetlen előnye, hogy Amigara is elkészült, ez már elég szép dolog, hiszen ma már ez is ritka, mint a fehér holló.

A karakterek kicsit szűk körből, varázslók és harcosok közül kerülnek ki. Szerintem ez manapság kicsit szegényes választék. A skillek is eltűntek, pedig az első részben még szegény hősök rendelkeztek ilyenekkel is. Ugyanakkor ezt azóta elfelejtették.

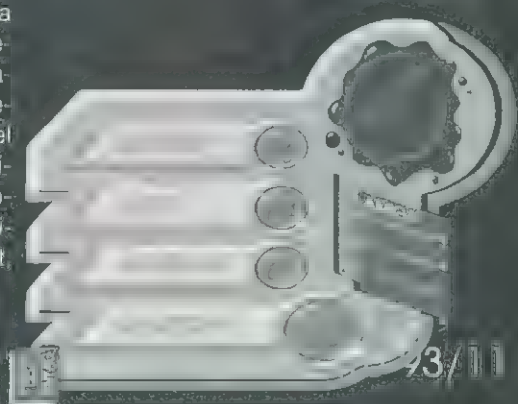
A grafikai kivitelezés ugyan javult, de nem eleget. 1993 sikervárományos játékanak jóval többet kell tudni nyújtani, mind grafikai, mind játékotlet vonatkozásban. A szépség sem minden, mert például hiába adta ki a SSI a Beholder 3. részét, a lassúsága és a kezelhetetlensége miatt csak csekély sikert könyvelhetett el magának.

Ma egy programnak valódi unikumnak kell lennie ahhoz, hogy nagy sikert érjen el. Az eladások is ehhez igazodva töltik meg a készítők zsebét. Ha jó a játék és megfelelő védelemmel is ellátták készítői, akár 1-2 hónapig is piaci sikerként futtat

csak utána löki le egy jobb, szebb.

Az Abandoned Places II. sajnos hamar lekerült a polcokról és a toplistákról. Mindezek mellett viláthatatlan, hogy a nagyok is meglepődtek azon, hogy egy kis magyar cég fejlesztő és egy egészen kicsi független angol kiadó ilyen sikernek a birtokosai lehettek. Mégha ez a siker csak hetekben mérhető is. Lehet, hogy az értékelésem túl kritikusra sikeredett, de nézze el nekem a kedves olvasó. Az avatott szem mindig a jövőre koncentrál, és sajnos az Abandoned Places II. inkább a múlt egy szebb darabjaként vonul be a szoftverek történelmébe.

Shy

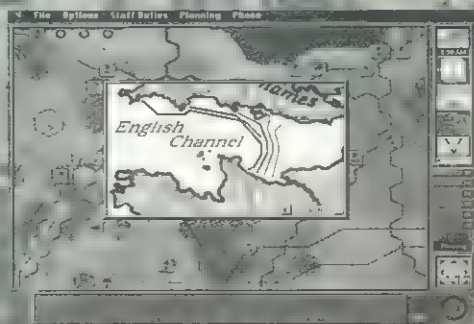
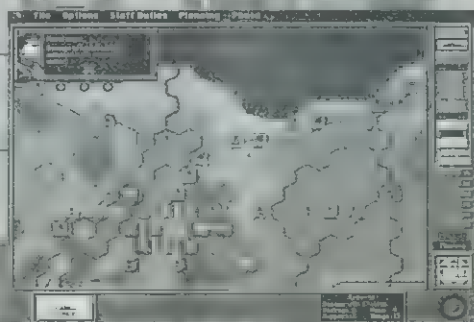




MARKET  
GARDEN  
ARNHEM  
1944

FOR VICTORY

D-DAY  
NORMANDY 1944  
GOLD - JUNO  
- SWORD





# Szállj velem! C64-es szimulátorok

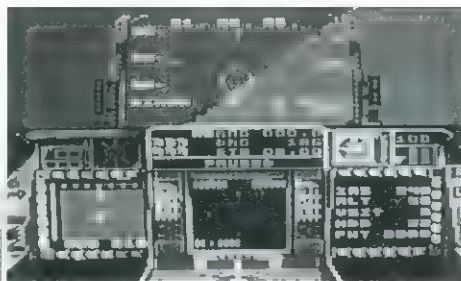
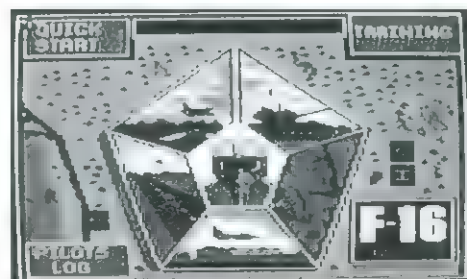
Kedves olvasó, ki a Guru 64-es szekciójának légterébe tévedtél, repülj most velem keresztül a géped felett elszállt pár év szimulátorainak rövid összefoglalóján. Sokat hezitáltam, hogy az ismertetésre kerülő játékokat milyen szempont szerint kategorizáljam, ha egyáltalán szükség van valamilyen csoportosításra. Legkézenfekvőbbnek az időrendi sorrend látszott, ám némi töprengés után inkább a játékok szimulátor jelleg szerinti csoportosítása mellett döntöttem. A cikkben a bonyolultabbtól az egyszerűbb felé fogok haladni, így került egyértelműen a sor legelejére az 1984-ben, a SubLogic kiadásában megjelent **Flight Simulator II**.

Bizton állíthatom, hogy én eddig még nem találkoztam olyan szimulátorral, melyet ilyen részletességgel dolgoztak volna ki. A játékban egy utasszállító gép pilótájaként tevékenykedhetünk, s teljesen va-



lós környezetben kell eljuttatnunk a masinát a célállomásra. Talán nem túlzás azt állítani, hogy a játékkal csak ifjú pilótajelölteknek, vagy nagyon elszánt amatőröknek érdemes játszani. A játékhoz a rekordmértű és bonyolultságú kézikönyv nélkül nem érdemes nekikezdeni, olyan mélyen kell ismerni mind a gép, mind a játék szerkezetét. Őszintén szólva nem vagyok képes kitalálni, hogy ezt a játékot vajon kinek írták. Mindig az jut eszembe, hogy saját maguknak.

Folytassuk a sort a katonai szimulátorok

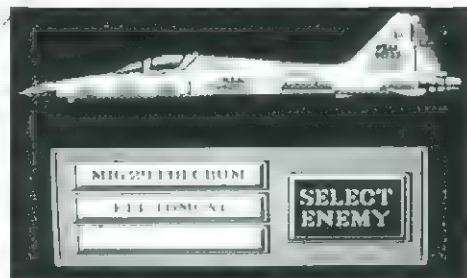


hosszú sorával. Az **F16 Combat Pilot** a Digital Integration fejlesztése és az Electronic Arts gondozásában jelent meg. Az egyik legjobb szimulátorra nőtte ki magát, bár őszintén szólva ezt a címet nem a grafika vívta ki számára, hanem az az érzés, amit nyújtani tud. 1990-es fejlesztésű, tehát a viszonylag új szimulátorok közé sorolhatjuk. A tereptárgyak kidolgozottsága hagy némi kívánnivalót maga után, a programozók láthatólag sebességgondokkal küszködtek a kitakarás nélkül megoldott vektorgrafikák ellenére. A játék egyetlen, de nagy hibája a tárgyak lassú mozgatása. Pilótánkkal lehetőség van karrier befutására, a program az állás-sokát lemezre tudja menteni, ami a játszhatóság szempontjából nagy pozitívum, s nem minden szimulátorról lehet elmondani.

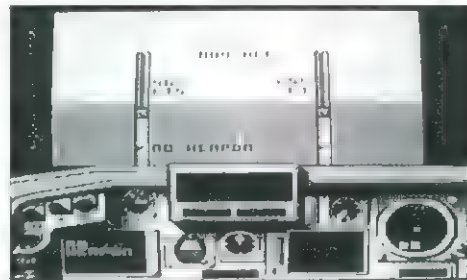
Következőként illik megemlíteni egy 1987-es, tehát meglehetősen régi MicroProse játékot, az **F19 Stealth Fighter**-t. A MicroProse már akkoriban is a szimulátorok koronázatlan királya volt, ennek kiváló bizonyítékát fedezhetjük fel ebben a játékban is. Négy hadszíntéren kérhetjük bevetésünket: harcok Líbia ellen, Irán elleni akciók a Perzsa-öbölben, szovjet katonai komplexumok lerombolása norvégiai repülőterekről indulva, valamint nyugat-európai harcok a Varsói Szerződés hadereje ellen helyi NATO támaszpontokról felszállva. Minden hadszíntéren kipróbálhatjuk képességeinket hidegháborús, korlátozott harci, ill. hagyományos (nukleáris fegyverek bevetését mellőzve) körülmények között. Levegő-levegő és levegő-föld akciókat is lehet kérni. Az első esetben az ellenfél egy jól őrzött repülőgép, mely semmilyen más eszközzel nem semmisíthető meg, a másodikban pedig vagy földi célpontok fényképezése, vagy megsemmisítése lesz a cél. Természetesen állítható még az ellenfél felkészültségi foka, ill. a repülőgép irányításának va-

lószerűsége is. Egyértelműen a jó szimulátorok közé sorolandó.

Hogy el ne feledkezzünk véletlenül róla: az Accolade gondozásában, a maga idejében nagy feltűnést okozva jelent meg a **Fighter Bomber**. (Az amerikában megjelent változatot, ki tudja miért, Strike Aces-re keresztelték.) A Space Rogue mellett, amely nem igazán nevezhető repülőgépszimulátornak, ez a program tartalmazta



a leggyorsabb grafikai rutinokat. A játék teljes egészében feltöltött vektoralakzatokat tartalmaz, ám ennek ellenére sikerült játszhatóvá varázsolni. Ma már ezen lehet mosolyogni, de a maga idejében, egy nyolcbites, 1 MHz-es gépen ez nagy teljesítmény volt. Ez a vektorgrafika, valamint a nagyon jól felépített akciósorozat említi ki a Fighter Bombert a szimulátorok tengeréből. Talán érdemes megemlíteni, hogy minden akció fiktív (terroristák és egyéb hasonló elemek ellen irányul) és a



saját, ill. az ellenfél gépei mind a NATO, mind a Varsói Szerződés gépei közül választhatók.

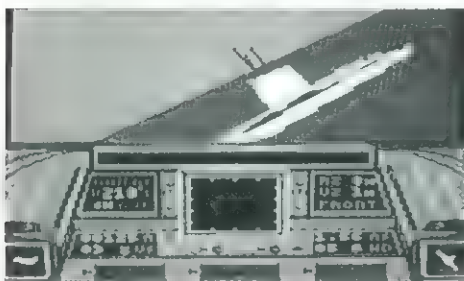
Az előzőekben felsorolt összes szimulátor rendelkezik egy nagy hátránnyal: a gép nyolc bites mivoltából adódóan lassú. Ezt a hátrányt igyekeztek több-kevesebb sikerrel kiküszöbölni azok a fejlesztőgárdák, akik a sebesség és ezzel együtt természetesen a játszhatóság növelése érdekében hajlandóak voltak engedménye-



ket tenni a szimulátor jelleg rovására. Ennek az irányzatnak szeretném most bemutatni két nevesebb példányát. Elsőnek talán foglalkozzunk a **SnowStrike** című Epyx anyaggal. A játékban repülhetünk

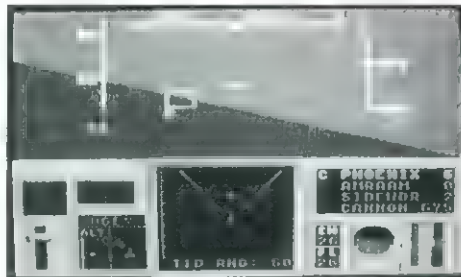


anyahajóról, ill. szárazföldi bázisról indított küldetéseket is. A küldetések általában kábítószerezellenesek, a cél pedig az esetek nagy részében valamilyen kábítószerezőállító üzem, ill. az anyagot szállító transzport. A grafika itt is színezett vektortestekből áll, ám a műszerfalra nézve egyből kiderül, hogy hol is tették azokat a bizonyos engedményeket a játék készítői.



Nincsen HUD, semmilyen komolyabb műszer, ill. a választható arzenál mindössze három darabból áll. Az éppen aktuális fegyvert pedig annak elnagyolt ábrájával jelzik a képernyő alján. A légi harcok szokatlanul könnyűek és valószerűtlenek. Szükszavúan ezek azok a körülmények, melyek a SnowStrike szimulátor jellegét lerontják.

A másik hasonló kategóriájú program a Dynamix munkája, azé a csapaté, amely a nagysikerű Project Firestart című játékot is készítette. A Dynamix hanyag, si-



lány minőségű munkát még nem adott ki kezei közül, s ez meglátszik ezen a meglepően jól sikerült játékon is. Sok nagyszerű grafika, az embert a gép elé rögzítő játékmenet és a szimulátor rész nagyon jó játszhatósága teszi ezt a játékot számomra feledhetetlenné. Sok-sok játékkal eltöltött óra szükséges ahhoz, hogy az ember sikeresen visszavonulhasson a

**Tog Gun** iskola oktatójaként a harctéri szolgálatból. Mivel erről a játékról a GURU korábbi számaiban már jelent meg egy részletes (szó szerint!) leírás, én nem is kívánom tovább szaporítani a szót.

Végül, de nem utolsósorban említsünk meg egy érdekes madarat: **Blue Angel**. A játék minden műrepülni vágyó 64 tulajdonost magával akar ragadni. Maga az



ötlet kitűnő, ám a program érdekes megvalósítása miatt viszonylag kevés embernek nyerte el tetszését. Nem mindenki szeret egy csőben repülni a pontos pozíció tartására törekedni...

Hát dióhéjban talán ennyit lehet elmondani ezekről a játékokról. Ez a leírás természetesen hiányos, nem teszünk említést olyan játékokról mint pl. SpitFire, de a teljességre nem tudunk és nem is akartunk törekedni.

Prunoki

Foto: Ács Zsolt

# SIMULMONDO

## egyveleg

# C64-re

A C-64-re (is) fejlesztő szoftveres csoportok nemzeti hovatartozása mindig is elég szűk területre korlátozódott. Az élenjáró németek és angolok mellé csak néhány amerikai és egy-két skandináv (főleg dán) programozó, ill. programozó csapat tudott felzárkózni. Ennek ismeretében igencsak egzotikumnak számít, ha egy dél-európai - jelen esetben egy itáliai illetőségű - csoportosulás ostromolja játékprogramjaival a 64-es piacot. Ráadásul nem is sikertelenül, hiszen a SIMULMONDO neve ugyanúgy fogalomná vált a játék-felhasználók körében, mint például az Ocean, a Microprose, vagy az egykori Electronic Arts. Manapság biztos megállapíthatjuk, hogy a Francesco Carla vezérelte Simul-

mondo szoftverkészítő társulat neve szinte egybeforrt az ún. menedzselhető sport-szimulációk műfajával. Ennek a stílusnak az a lényege, hogy a sikeres játékhoz nem elég az ügyes botkormány-kezelés, némi üzleti érzékre és szervezési készségre is szüksége van a versenyzőnek. Mint a későbbiekben ezt majd látni fogjuk, esetenként egy bizonyos határig ezek egymás nélkül is érvényesülhetnek, hosszútávon viszont egyszerűen nélkülözhetetlen a kettő egészséges mértékű ötvözése. Hogy erre mindjárt egy ellenpéldával is szolgáljunk, töltsük be egyik legnépszerűbb játékukat, az I Play 3D Football Championship-et.

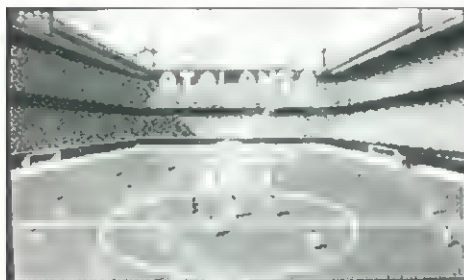
Mint a címéből is kiderül, egy foci-programról van szó. Általában nem érdemes túl sok szót vesztegetni a hasonló témájú szoftverekről, ez az I Play... azonban "megér egy misét", ugyanis a csapat - szakítva az eddigi hagyományokkal - nem fölülről ábrázolja a játéktérrel, mint azt pél-





dául a Kick Off esetében megszokhattuk, hanem a játéktér síkjában, az általunk kiválasztott játékos látószögéből szemlélhetjük az eseményeket.

Az intro megtekintése után dönthetünk arról, hogy olaszul, vagy angolul kommunikáljon velünk a program. Szerencsére ez az opció szinte valamennyi Simulmondo



termékben megtalálható, hiszen a piac meghódításának alapvető követelménye, hogy a játék nyelvezetet a lehető legtöbb megértés, amire - az olasz nyelv elterjedtségét figyelembe véve - más módon nem sok lehetőség nyílik. Ezután a főmenüben találjuk magunkat, ahol - tekintettel a színvonalra - európa három legerősebb bajnokságába (angol, német, olasz) szállhatunk be. Ha már játszottunk, és addigi eredményünket kimentettük, itt



van mód a visszatöltésre is. Válasszuk ki a három ország zászlója közül a legszimpatikusabbat, és tüzeljünk az OK feliratra. A megjelenő képernyőn láthatjuk az aktuális csapat nevét és játékosainak névsorát. A képernyő alján található fel- illetve lemutató háromszöggel váltogathatjuk a csapatokat, melyek - legalábbis az itáliai bajnokság esetében - abécé sorrendben vannak feltüntetve. Mivel a játék 1991-ben készült, így az akkori állapotokat tükrözi. A csapat képére clickelve egy pattogó pettyes sprite-jelenik meg rajta, ami a kiválasztást jelzi. Összesen négy csapatot jelölhetünk meg így, vagyis maximum négyen vehetünk részt a játékban. Ismét az OK-val léphetünk tovább a következő menübe, melyben egyrészt tájé-

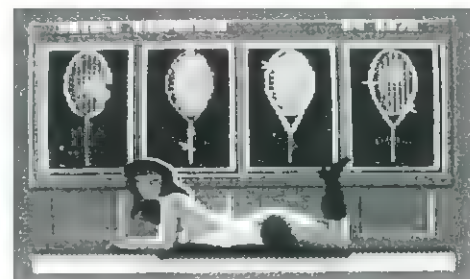
kozódhatunk a számítógép ikonjának segítségével a bajnokság állásáról és a következő mérkőzésekről, illetve itt lehet az állást a későbbiek folyamán kimenteni akár lemezre, akár kazettára. Megintcsak az OK-val léphetünk tovább. Előtűnik az edzők által oly gyakran használt mágneses taktikai tábla, melyen a játékosok állapotban történő elhelyezkedése látszik. Bármelyik számra tüzelve az alsó sarokban megjelenik az adott játékos aktuális erőnléte, és tudásszintje. Ezeknek az adatoknak a birtokában határozhatunk a három tartalékjátékos esetleges beállításáról. A játékosok helyezkedése tetszés szerint variálható, és ez természetesen kihat majd a meccs közbeni taktikára. A közepén található TIME felirat alatt a mérkőzés hossza szabályozható. Ha a bal, illetve jobb oldalon ácsorgó két játékost hátba lövjük, beállíthatjuk a számunkra legideálisabb mezőszíneket, sőt, ha a mi oldalunkon álló aranylábút egy tarkolóvéssel is serkentjük, akkor mezének száma is változik. Mivel játék közben csak egyetlen focistát irányíthatunk, itt dől el, melyikük legyen a megisztelt személy. Ha az összeállításról és a felállásról is döntöttünk, ismét lépünk tovább, és kezdjük meg a mérkőzést. Az általunk irányított "favágó" mindig a képernyő közepén helyezkedik el, sajnos semmi egyéb nem jelzi azt, hogy ő a keresett személy, mint az, hogy úgy mozog, ahogy irányítjuk (a többiek nem). Mivel a játékosokat oldalról és szemből látjuk, viszonylag nagy sprite-okra volt szükség, így ez természetesen az animáció rovására ment, de ez nem sokat von le az élvezeti értékből. Játék közben törekedjünk arra, hogy lehetőleg mindig a labda közelében tartózkodjunk, mert így támadásnál megjátszhatóak vagyunk, védekezésnél pedig csapattársaink is nagyobb elszántsággal küzdenek, ha látják csapatkapitányuk erőfeszítéseit. A futballisták - nekünk magyaroknak - elég hihetetlen dolgokat képesek cselekedni: tudnak labdát vezetni és cselezni, tudnak becsúszva szerelni, passzolni, sőt, egy kis alig irányítható négyzet segítségével megfelelő távolságról kapura is képesek lőni. Azért ez már - pestiesen szólva - nem semmi. A mérkőzés sikerességétől, vagy sikertelenségétől függően néha telefont kapunk, melyben a tulajdonos felhívja figyelmünket, mit vár tőlünk és a csapattól a jövőben. Lehetőleg ne éljünk túlzottan vissza türelmével, mert előfordulhat, hogy már a bajnokság befejezése előtt meg kell válnunk

kedvenc csapatunk menedzseri székétől. Az I Play 3D Football tehát arra volt példa, milyen az, amikor a menedzselési képességeinknek viszonylag kevés szerep jut.

Most válasszunk egy olyan anyagot, ahol akár teljes mértékben a megérzéseinkre



hagyatkozhatunk, a joystickot legfeljebb a menük kezelésénél kell kézbevennünk. Legyen ez a program a Grand Prix Tennis Manager, melyet akár a GURU 93/3 számában bőségesen tárgyalt I Play 3D Tennis elődjének is tekinthetünk, bár a két anyag csak nagyon távolról hasonlít, lényegét tekintve csak a téma, a tenisz köti össze a kettőt. Ebből is látszik, hogy a Simulmondo csapata nem csak hogy régebbi ötleteit tudja a fejlődésnek megfelelően élvezetesebbé tenni, mint azt majd láthatjuk a Forma 1 Manager esetében, hanem akár ugyanabból a témából is képes két önállóan is értékes játékot létrehozni. Betöltés után természetesen először a nyelvezetet választhatjuk ki (nem a megszokott menürendszer, az aktuális feliratot a botkormány fel-le mozgatásával változtathatjuk, tűzgombbal elfogadhatjuk). Következik a szokásos első, illetve itt második kérdés: új játék, régi visszatöltés, gyakorlás... Ezt követően akár öten is benevezhetünk a versenyekre, majd a tudásszintünket is beállíthatjuk, 1-től 3-ig. Hogy fejlődésünk töretlen lehessen, 1-től akár 5 évig is részt vehetünk folyamatosan a versenyeken, azaz szinte egy teljes karriert végigélhetünk a gép segítségével. A most megjelenő képernyőn kiválaszthatjuk játékosunkat hat ifjú kezdő közül. A táblázatról leolvasható nemzetisége

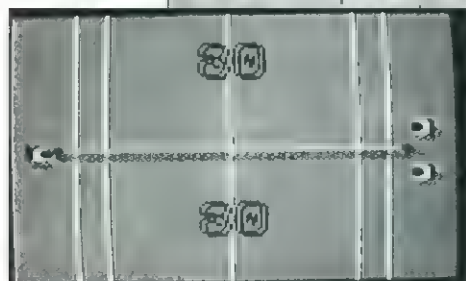




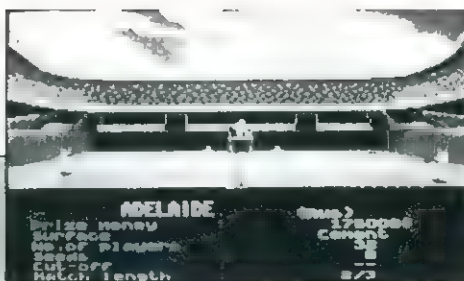
(zászlóval jelölve), valamint:

- kora - age,
- magassága - height
- súlya - weight
- erőnléte - resistance
- formája - shape
- adogatásának minősége - service
- tenyeres ütésének minősége - forehand
- fonák ütésének minősége - backhand
- hálójáték (röpte) minősége - volley
- drop-ütések minősége - dropshot

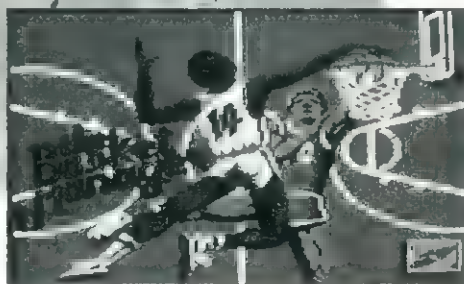
Ha rátaláltunk a megfelelő páciensre, lépünk az OK felirattal tovább. A következő táblázat a kiválasztott játékos(ok) ATP helyezésétől, pénzértől, menedzseltiségi szintjétől és a játékoskal szembeni szponzori elvárásokról ad tájékoztatást az adott hónapban. A következő kép az eseményes verseny helyszínéről, pénzdíjáról és nevezési díjáról homályosít fel minket.



A <SPACE> lenyomásával egy újabb menübe léphetünk, melyben lehetőségünk van tölteni, menteni, előlről kezdeni a játékot, vagy törölni a kiválasztott versenyzőt. Minthogy még csak most kezdtük a versenyzést, döntünk egyelőre a folytatás mellett. A következő kérdés, részt akarunk-e venni ezen a tornán. Hát persze, hiszen azért tököldöttünk eddig. Ekkor megjelenik a párosítás, melyben a joy-jal mászkálhatunk. Nyomjuk meg a tűzgombot, s máris összehasonlíthatjuk saját adottságainkat első forduló-beli ellenfelünkével. Menjünk tovább, és a zombie-fejű hölgy társaságában válasszunk magunknak ütőt. Végre kezdődhet a meccs. És itt egy remek dolog következik: a program felkínálja annak lehetőségét, hogy pihentessük magunkat és a joy-t, majd ő automatikusan lejátsza a meccset tudásunknak megfelelően. Adjuk meg neki ezt a lehetőséget, neki is jusson egy kis élvezet. Az első, néha az első két mérkőzést is képes hozni nekünk, anélkül, hogy közbe kellene avatkoznunk. Persze, ha mindenképp kudarc-élményre vágyunk, be is ugorhatunk helyette, de



néha még a gyengébb ellenfelek is megoldhatatlan feladat elé állíthatnak minket. Ha végre kiestünk - ez eleinte elég hamar bekövetkezik -, lehetőségünk van tudásunkat fejleszteni: a REST (maradni) felirattal szemben válasszuk a TRAININGET, és vegyük figyelembe a figyelmeztetés is, mely jelzi, hogy minden edzéspontra 400 \$-t kell fizetnünk. Mivel jelenleg még dögivel van dezső a zsebünkben, ugorjunk bele. Remélhetőleg nem fejtettük el megnézni, hogy a következő verseny milyen talajon kerül lebonyolításra, mert most azt is ki kell választanunk, hogy salakon, fűvön, betonon vagy műanyagon edzünk a tornára. Persze az is egy szempont, hogy tudjuk, közelít az egyik grand slam torna, pl. Wimbledon, ahol majd fűvön kell előadni tudásunkat, ezért 3-4 edzésünket alárendeljük az ottani eredményesebb szereplés érdekében. Természetesen a játék kezdetén felsorolt tulajdonságokon javíthatunk, leszámítva a formát és az erőnlétet. Ha van elég pénzünk, 25 pontot javíthatunk játékon, de egy-egy tulajdonság egyszerre legfeljebb 9 ponttal növelhető. Ha kellőképpen fel lettünk tuningolva, nézzük meg az ATP ranglistát, és ne sértődjünk meg, amiért a következő versenyre még nem hívnak meg minket. Lesz ez még másképp is! Ha vége ennek a tornának, újra edzhetünk egy keveset. Most már óvatosabban költjük a pénzünket, mert fogyóban van, és a nevezési díjakra is tartalékolnunk kell. Eleinte inkább a kisebb tornákon induljunk, mert ott kevesebb a nagymenő, így több esélyünk van a pénzszerzésre. Ha minden óvatosságunk ellenére kifogyunk a zsozsóból, a



program közli velünk, hogy ilyen balfékek jobb ha befejezik pályafutásukat, és átnyergetnek egy másik sportágra. Tegyük most mi is ezt, és egy jól irányzott resettel szabaduljunk meg anyagi terheinktől.

Térjünk át most egy olyan játékra, amelyben már külön-külön nem elég az ügyesség, és az okosság. Legyen ez a **Basket Manager**, amely szintén előfutára volt egy másik stuffnak, a **GURU 92/4**-ben bemutatott **Basket Play Off**-nak. Az intro lefutása után a már megszokott kérdésekre kell válaszolnunk, majd rátérhetünk csapatunk megszervezésére. Rendelkezésünkre áll 9.000.000 dolcsi, ebből gazdálkodhatunk. A bal felső grafikonon csapatunk átlagképessége lesz majd látható, ha már jól bevásároltunk. Mellette mezünk színét állíthatjuk. Alatta BUDGET felirat, ennyi pénzünk van még. Az alsó sorban: BUY ROOKIES, vásároljunk kezdőket. Az árakból hamar rá fogunk jönni, hogy a kilenc milió nem is olyan sok. A harminckét amatőr közül válasszunk ki

NAME	AGE	HT	WT	EXP
P. CHAPMAN	22/00	66/00	180/00	00
J. SMITH	22/00	66/00	180/00	00
P. LEMES	22/00	66/00	180/00	00
M. BINGO	22/00	66/00	180/00	00

hét arcot. Ha valamelyikre ráclickelünk, egy indiántoll fogja megjelölni, és alul megjelennek egy grafikonon az adottságai, valamint a neve, kora, posztja és az ára. Mérélgeljük, megéri-e nekünk a feltüntetett összeget. Ha igen, akkor válasszuk a BUY feliratot. A tévesztések elkerülése végett a már szerződtetett játékos előtt a SOLD felirat fog villogni. Ha kicsemegettük közülük az értékesebbjét, az EXIT-tel lépünk vissza az előző menübe. Most a BUY VETERANS alatt vegyünk a maradék pénzünkön egy jólképzett és értékes profit. Ha kevés pénzünk maradt volna, lépünk ki innen, és válasszuk a SELL PLAYERS feliratot. Itt eladhatjuk a drágább amatőröket, és vehetünk majd helyettük olcsóbbakat. Végre együtt a csapat, kezdetjük a szimulációs részt. Már csak a kezdőcsapatot kell kijelölnünk, és a bíró feldobja a labdát. A mérkőzés kimenetelét valóban nagyban befolyásolja eddigi teljesítményünk, ugyanis a játékosok egyike-másika gyorsabb, erősebb vagy ügyesebb a többiekénél, így



nagy előny, ha ilyeneket sikerült megszerezniük. A mérkőzések végeztével a már megismert eljárás következik, tehát, ha nyerünk, pénzt kapunk, ha veszítünk, a kirúgás réme fenyeget. A győzelemért kapott pénzt újabb és jobb játékosok vásárlásába fektethetjük, egészen addig, míg úgy meg nem unjátok ezt az egészet, mint most én, és be nem töltitek a kosárlabda helyett a Simulmondo eleddig legsikeresebb játékát. Hogy melyik az?

Olasz fiúkról lévén szó, elképzelhetetlen, hogy ne rajonganának ők is a száguldó motorokért, autókért. Naná, hogy ők is



akartak valami olyasmit csinálni, amivel a technikai sportágak iránt érzett rajongásukat kifejezhették. Kezdetben vala a **Forma-1 Manager**, mely a csapat első munkái között jelent meg. Ezokból például sajnos csak olasz nyelven közölte a tennivalókat, elég sok gondot okozva mindazoknak, akik még az angolt vagy a németet is csak "ugatták". Mégis hatalmas siker lett a program, legalábbis hazánkban. Bár valószínű, hogy máshol is érdeklődtek az anyag iránt, ezzel magyarázható, hogy mintegy másfél évvel az 1-es verzió után megszületett a **Forma-1 Manager 2.0** is. Ebben már persze választható az angol szöveg, az egykor elnagyolt grafikák letisztultak, élvezhetőek, az első rész szinte kezelhetetlen szimulációja kormányozható autóvá vált stb. Talán nézzünk is bele a játékba, már csak azok kedvéért is, akiknek az első verzióhoz sem volt szerencséjük. A bevezető kérdéseket talán már nem kell taglalni. Ezután kezdő vagy profi pilóták közt választhatunk. Ha amatőröket választottunk, módosíthatjuk nevüket, merészségüket, tehetségüket, a profik esetében mód van autók javítására és rontására is. Ha kellőképpen átfarmáltuk a mezőnyt, akár ki is menthetjük az új névsort, legközelebb már nem kell ezzel bajlódni. Ha mégsem tetszik így az egész, a **RESTORE** felirattal visszahozhatjuk az eredeti állapotot. Az **OK** feliratra löve kezdődik csak igazán

a játék. Választható egy verseny végigfűtása, teljes bajnokság, vagy kimentett állás betöltése. Legyen mondjuk bajnokság. Legfeljebb ketten játszhatunk majd, ez ki is tűnik a következő választási lehetőségből. Ezután választhatjuk ki versenyzőnket, akinek ~~adatait~~ a **joy balra** húzásával győződhetünk meg. Következhet a motor kiválasztása, melynek hasonlóképpen ismerhetjük meg tulajdonságait, vásárlásunknak csak az árak szabnak határt. Hasonló a helyzet a vázzal, itt is van miből válogatni, csak aztán nehogy túlköltségezzünk, mert kezdetünk mindent elől. Viszont ingyen kapjuk az első és hátsó vezetősárnyakat, sőt nem kerül pénzbe a színváltás sem. Annál inkább a csapatunk összeállítása, hiszen kell legalább egy tervezőmérnök, és a kerékcserékhez minimum négy szerelő. Ez bizony nem kis érvágás. A következő képen már egyszerre szemlélhetjük összes választásunkat, és itt lehetőség van a módosításra is. Ha konfirmáltuk, azaz elfogadtuk a beállítást, akkor megkezdődik a nagy száguldozás, először a Brazil Nagydíjon. Gondolom én, de egy menedzsernek vannak még kötelességei. Ki kell választani a megfelelő szponzort, aztán a megfelelő üzemanyagszállító céget, és be kell a kocsihoz szerelni egy jó kis sebességváltót, amely lehet kereszt vagy hosszanti irányú, valamint automata vagy kézi kapcsolású. Természetesen mindnek mások a tulajdonságai, és persze az ára is. Ha



még elég dudvával rendelkezünk, érdemes a leggyorsabb reakcióidejű váltóba investálni. Következhet az időmérő edzés, mely külön felkészülést igényel. A gumi kiválasztásánál azt kell figyelembe venni, hogy az A jelzésű a legpuhább, tehát a kanyargósabb pályákra érdemes használni, a C a legkeményebb, ez a gyors pályákra való, a B természetesen a kettő közötti. A D jelű az edzésgumi, az E pedig az esőgumi. Alatta a vezetősárnyak dőlésszöge állítható: minél nagyobb a szög, annál stabilabb, de annál lassabb az autó, és fordítva. Ezek után végre autóra ülhetünk, és három kör alatt a lehető

legjobb időt kell teljesítenünk. Az edzés végén közlik velünk, hogy az utolsó rajtkocka már a miénk, csak így tovább. Mielőtt azonban elfoglalnánk helyünket a rajtnál, újra állíthatunk a kocsi mozgatható alkatrészein, és cserélhetünk gumit is. A rajtot közelről szemlélhetjük, majd a versenyt kívülről nézve utasíthatjuk pilótánkat különféle tevékenységekre, valamint folyamatosan ellenőrizhetjük, hogy minden rendben van-e az autóval. Persze semmi sem lesz rendben, de ezt majd lejjebb. Az autó sématisma képe alatt néhány jel látható. A + és - jellel a gázadást lehet változtatni, a D és A jelekkel némi turbót is odaáldhatunk a gépnek. A PIT felirattal a boxhoz hívhatjuk ki pilótánkat. Az autóábráján kalandozva a nyílal tájékozódhatunk a kerékek állapotáról, ezek persze folyamatosan romlanak, a motor hőfokáról, amely állandóan emelkedik, az üzemanyag mennyiségéről, amely egyre fogy, és a sebességváltó is csak romolhat futam közben. Ha mindezek ellenére is célba tudunk érni, már nyert ügyünk van, és még némi pénzhez is jutunk. Ha netán dobogóra, vagy ne adj isten annak tetejére állhatunk, már egész tekintélyes sumrát vághatunk zsebre. Ha viszont kiesünk a futam során, és még a zsebünk is kiürült, kezdetünk mindent elől, ami persze nem rossz szórakozás, de ha mindez a 15. futamnál történik, és még az előző állást is elfelejtettük kimenteni, akkor biztos, hogy az életben többé nem kerül a drive közelébe ez a lemez. Az enyémhez legalábbis tuti, hogy nem.

Az az igazság, hogy még szívesen vesztegettem volna néhány szót egy másik szintén Simulmondo programra, az **500 cc. Motomanager**-re, mely a másik szent olasz örületnek, a motorversenyzésnek állít méltó C-64-es emléket, de nem teszem. Egyrészt azért, mert egyszerűen nem találtam tökéletesen működő verziót ebből a programból. Sebaj, mindenki elhiheti enélkül is, hogy Francesco Carla-ék ebben a stílusban - legalábbis 64-en - verhetetlenek. Remélem, még idén karácsonyra tartogatnak valami meglepetést mindnyájunk örömére.

*Dzsambo Steven*



# RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

X. SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT BUTTINGER GERGELY KÉSZÍTETTE



Valhalla Páholy®  
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

© A "Valhalla Páholy" név és az embléma, valamint a "M.A.G.U.S." név és az embléma a Valhalla Páholy Könyvkiadó Kft. bejegyzett védjegye.

## Előbeszéd

Nyílt levél egy természetes személyhez

Igen tisztelt Szigeti Sándor!

Mindig meglepődöm, mikor univerzális tehetségekre, zseniális polihisztorokra bukkanok: sokáig azt hittem idejük Leonardo Da Vincivel lejárt. Gondolom tévedek - de hisz ezt te úgyis sokkal jobban tudod nálam. Elvégre mindenhez értesz, mindent jobban tudsz.

A következő sorokban pusztán saját véleményemet szeretném kifejezésre juttatni, ennek pedig a Bíborhold 1993 szeptemberi számában közölt "Fantasy-találkozó a Petőfi Csarnokban" címet viselő cikkeknek a fő oka.

Rögtön elnézésedet kell kérnem, amiért csak így letegezlek - hogy jövők én ahhoz -, de életkorunk talán nem annyira különböző, és meglehet, az eltérés is az én javamra dönt.

Miután grafikus tehetségedet már megcsillantottad - s isten látja lelkem, hazudnék ha azt mondanám, hogy nincs benned némi tehetség - írásra adtad a fejed. Úgy legyen. Az ilyesmi

nem bűn, teszik ezt sokan mások is. Igaz, nekem még úgy tanították: ez egy szakma, amit tanulni kell, de hát vannak őstehetségek. Én például sosem rajzolnék olyan célzattal, hogy művem megjelenjék. Mint említettem már, az írást nem tartom elítélendőnek - a rosszindulatot és a nagyképűséget annál inkább.

Fentebb említett cikked enyhén szölvé rosszindulatú: Azt, hogy neked nem tetszett az inkriminált rendezvény, hogy szerinted jobban, másképp is meg lehetett volna szervezni, persze az olvasók elé tárhatod, hisz ez a hiteles tájékoztatás része. Ám mikor ezt leszólólag rendezed el, a hibákat domborítva, a sikerült dolgokról nem szólva nyilatkozol, szemöldököm megemelkedik: Sosem kedveltem a mindenben hibákat kereső, destruktív módon kritizáló egyéneket. Elvégre, ha jól sejtem, te is tudtál a készülő rendezvényről, s ha nem csalódom a Bíborhold magazin stábjában is kivette a részét a szervezésből - ám nem hallottam (de más sem), hogy amikor még lehetett volna tenni valamit, akkor odajöttél volna, mondván: "Miképp segíthetek?", vagy

uram bocsá': "Ezt így vagy úgy lenne jobb megcsinálni!" Mégis, ha már eddig nem alacsonyodsz le, hát legalább ne keserítsd nagyképű szöveggeddel azokat, akik dolgoznak. Gondolj arra, hogy az efféle cikkekkal - hisz a szó fegyver és hatalom, mellyel óvatosan és felelősséggel illetnék bánni - a lassan, zökkenőkkel újra összeálló klubmozgalomnak ártasz. Hogy aki nem volt ott idén, nem látta, milyen kitűnő hangulat uralkodott, és nem érezhette - minden ellenkező állítással szemben - jól magát, az jövőre sem fog különösebben igyekezni, hogy jelen lehessen. Elvégre csak irományodból értesülhet az esemény lefolyásáról. Gondold meg: minden ilyen leszóló nyilatkozatban ott rejlik hitelességed egy darabjának halála, mert a megjelentek véleményét nem tudod átformálni: ők hasznosan töltötték az idejüket, és a jelek szerint nem csalódtak.

Ám ha ez sem érdekel, és szántszándékkal kívánsz ártani, akkor tedd stílusosan. Tedd úgy, hogy az egyszerű írástudó se akadjon fenn mondataid tagolatlanságán. Legalább próbáld

folytatás a 10. oldalon



# BESTIARIUM

## ÁRNYJÁRÓ

ELŐFORDULÁS: Ritka (Csak az Elátkozott Vidék)

A MEGJELENŐK SZÁMA:

1 (felderítő),  
2+1k3 (vadászcsapat),  
10k10 (barlangban)

TERMET: ember méret

SEBESSÉG: 80 (SZ)

TÁMADÓ ÉRTÉK: 75

VÉDŐ ÉRTÉK: 135

KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 55

CÉLZÓ ÉRTÉK: 60

SEBZÉS: 1k6+4 vagy fegyvertől függ

TÁMADÁS/KÖR: 1

ÉLETERŐ PONTOK: 16

FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK:

65+2k10

ASZTRÁL ME: 12

MENTÁL ME: 9

MÉREGELLENÁLLÁS:

immunis minden méregre

PSZI KÉPZETTSÉG: -

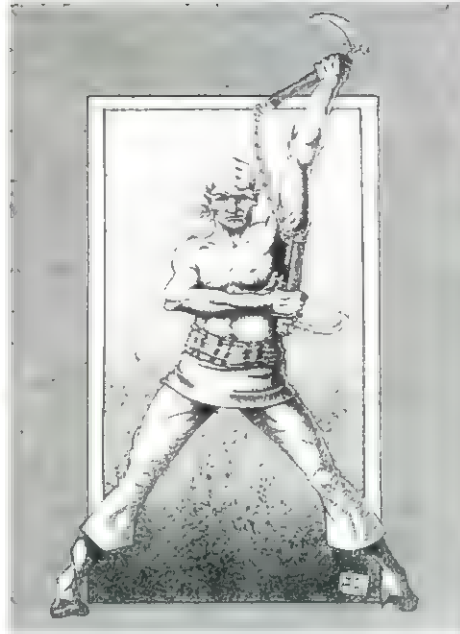
INTELLIGENCIA: magas

JELLEM: Káosz/Halál

TAPASZTALATI PONTOK: 1100

Az Elátkozott Vidék tájaira vezet ezen utunk, egy misztikus, sokak szerint nem is létező faj rejtekéhez. A magukat Árnýjáróknak nevező, humanoid teremtmények teljes elszigeteltségben élnek itt, az örök pusztulás völgyében. A vidéket átitató természetfeletti erők termékei ők is, mint annyian Ynev ezen részén. Eredetük hosszan vezet a múltba, a harcokig, a királyok és Orwella hívei közt.

P.e. 3012 évének Meleg évszakában, a Dal hónapjában érkezett a vidékre egy kisebb, elit katonákból álló király csapat, Ahart vezetésével. Feladatuk méltó volt hírhöz: a völgyet ölelő Tinol-hegylánc egyik komolyabb ork-



fészket kellett felderíteniük, s lehetőség szerint kifüstölniük a benne lakozókat. A csapat 15-20 katonából és több kalandozóból állt. A kalandozók közt volt az észrevétlenségéről híres Planitia, a tolvajlány, s Grond, a több énekben azóta is fel-feltűnő fejvadász. Hogy a társaság ne csak a hadi, de a mágikus tudományokban is ütőképes lehessen, több pap és Suthea, a varázsló kísérte őket.

Az összesen 35 főt számláló csapat két-három viszonylag nyugalmas nap után érte el a barlangrendszer környékét. Itt tábor vertek, majd Planitia és Grond elindultak az ork erősség felderítésére. Két ór elnémitása után bejutottak a barlangba, s több érdekes hírrel tértek vissza. Benn csak harcosokat és sámánokat találtak, akik mind egy ismeretlen szertartásra készülődtek. Ennél ideálisabb pillanat nehezen volt elképzelhető egy rajtaütésre. Grond beszámolója szerint 2-300 jól felfegyverzett orkkal kellett

megütközniük, de a meglepetésen kívül más is előnyükre szolgált. Az áldozóterem, a szertartás helyszíne egy hatalmas csarnok volt, közepén két óriási oszloppal, melyek a jól-rosszul megtervezett statikájú mennyezetet tartották. A terv rövidesen elkészült, s Suthea két napig rótta papírtekercekre a pusztításhoz szükséges mágia formuláit.

Elérkezett a szertartás, egyben a támadás napja. Grond és Planitia ismét előre sietett, s villámgyorsan végzett az inkább megszokásból felállított őrkkel. Az áldozóteremben gyülekezett mindenki, s egy maszkos, festett bőrű ember boszorkánymester vezetésével adták át magukat a mindent elragadó mágának. A király katonái a terem bejárata előtt sorakoztak fel, felkészülve arra, hogy lemészárolják a kitörő orkokat. Grond és Planitia a kijáratnál rejtőzött el, a többi kalandozó pedig, Suthea vezetésével, a terembe lépett. A varázsló először féltelmetes tűzfalat idézett, egyenesen az Elemi tűz síkjáról. A felfordulás közepette tekerceinek felolvasásába kezdett, s a varázslat szavai energiává formálódtak ujjai közt. A rémült orkok közül sokan próbáltak áttörni a lángokon, de kevesen érték át élve annak túloldalára. Ott pedig a király és zsoldos kalandozók csapata várta őket, s kardélre hányta valamennyit. Suthea mágája sem váratott sokat magára, s először az egyik, majd a másik oszlop alapkövét változtatta sárrá. Az alapjuktól megfosztott oszlopok pálcikaként hulltak az orkok közé, majd a mennyezet adta fel kilátástalan küzdelmét a gravitációval. A boszorkánymester ezalatt, felgyorsítva és megváltoztatva a szertartást, nyers mágikus energiát szabadított



fel az Elátkozott Vidék gonosz földjéből, s átkot mondott a támadókra: "Kyr fattyúk, soha ne hagyhattok el az Elátkozott Vidéket, s ne adasson meg nektek a halál, s az Élet körforgásába való visszatérés lehetősége!" Az átok szavai megfogantak, s a megszárlás után a kyr katonák és vezetőjük, Ahart sem tudta elhagyni a Vidéket. Aki megpróbálta, egyre erősödő, iszonyú fájdalmak után, nyomorultul kúszott vissza, alig két-három órányira a Vidék láthatatlan határáról.

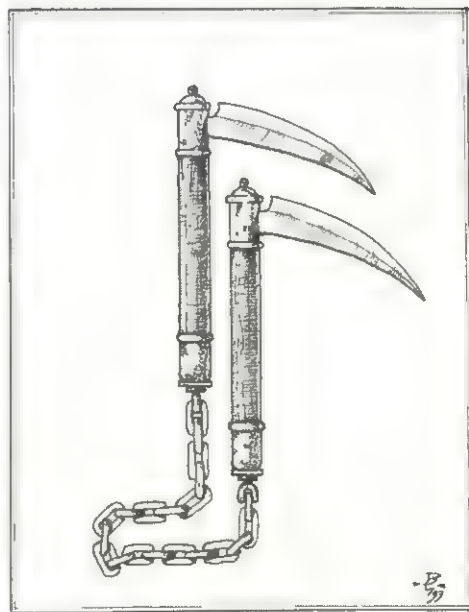
A kalandozók, mivel kevés kyr volt köztük, szinte mindannyian visszatérhettek. A kyr katonák azonban maradtak. A gonosz energiák mindüket meggyötörték, s megváltoztatták. Először testük, majd lelkük kezdett átalakulni. Délceg katonák maradtak ugyan, kiváló harci tudással, mégis valami teljesen megváltozott bennük, melyet külső szemlélő csak nehezen vehetett észre. Barangoltak a Vidék tájain, s menekülőkhöz csatlakoztak. Utódaik is születtek, de őseik átkát hordozták, sem meghalni, sem az Elátkozott vidéket elhagyni nem voltak képesek. Ha harcban halálos sebet kaptak, testük elpusztult ugyan, de lelkük tovább kóborolt, ismeretlen helyeken, furcsa dimenziókban. A sötét átok áldozatainak száma így növekedett, lassan, de megállíthatatlanul. Nem árthattak nekik a betegségek, a mérgek, a kor sem. Fiatalok maradtak, s életük csak erőszakos halállal érhetett véget. Rájöttek, már nincs szükségük az egyszerű halandókra, ezért teljesen különváltak tőlük, s letelepedésre alkalmas helyet kerestek a Vidék megtépázott tájain. Több év bolyongás után, a Tinolok másik részén állapodtak meg. Elül-döztek egy ork törzset, s elfoglalták barlang-erődítményüket. A primitív kialakítású helyet azonnal tovább építették, s csodás várost hoztak létre a hegy gyomrában. A harcosok kiváló kiképzésben részesítették utódaikat, akik jó tanítványnak bizonyultak. Az Elátkozott Vidéken csak a legerősebbek és legalkalmasabbak maradhatnak életben, ezért az utódok is folyamatosan változtak. A mindent átító mágia nem hagyott érintetlenül sen-

kit, s egyre újabb és újabb változások jelentek meg az utódokon. Ezekből sok inkább hátrányosnak bizonyult: őket gyorsan utolérte a végzet a túlélésért folyó állandó küzdelemben. A faj mindent összevetve folyamatosan tökéletesedett, illetve inkább harci géppé, túlélő szervezetté változott. Szeretettel rendkívül korlátozott, de mindenben szunnyadó mágikus képességekre is, melyeket harcban hasznosítottak. Mágikus erejüket soha nem tudták igazi formába önteni - egyrészt hiányzott hozzá a tudás, másrészt ez forrásában, jellegében tért el a kyr alapú, s ott oktatott mágától. Ez nyersebb volt annál, s magából az Elátkozott Vidékből fakadt. Valószínűleg ezen a területen kívül nem is működött volna, de ennek elhagyása már meg sem fordult a kyr harcosok utódainak fejében. Azidőtájt, az átok után öt-hatszáz évvel nevezték el magukat Árnyjáróknak. Gyorsabban, ügyesebben voltak kyr őseiknél, s a mindenből kisugárzó gonosz formázta intelligenciájukkal, sötét ötleteikkel, véres trükkjeikkel igazi uraivá váltak a környéknek. Eddig nem vándoroltak el barlangjuk környékéről, de ki tudja, mit tartogat még számukra a jövő?

P.sz. 3700 környékére az Árnyjárók szinte teljesen átalakultak, s bár humanoidok maradtak, eltávolodtak az embertől. Testük teljesen szőrtelen, haj vagy szemöldök sem nő fejükön. Bőrük megvastagodott, keményebbé, szívósabbá, nehezebben horzsolhatóvá vált, az intenzívebb szarusodásnak hála. Fejük tetején a homloktól a halánték aláig, a középvonalban kis szarupikkelyes domborulat húzódik. Ez homlokukon megerősödik, ezért jól használható fejjel támadásra. Ennek köszönhető az is, hogy sisakot szinte sohasem viselnek. Látásuk kombinációja a ragadozók mozgásérzékenyebb, és az ember színeket jól megkülönböztető látásának. Szaglásuk kifinomultabbá vált, s hallásuk is tökéletesedett. Ezzel együtt járt a fülkagyló megnagyobbodása, a szem növekedése is. Testi erejük is felülmúlja az emberét, bár ez nem is

annyira a változásoknak, mint inkább az állandó készenlétből adódó erőnlétnek tudható be. A bőr gyenge, még valószínűleg tovább tökéletesedő álcázó képességekkel bír, hasonlóan a kaméleonokéhoz. Ez különösen előnyös lopakodáskor és rejtőzköskor, s ezekre a képzettségekre +35%-ad, ha a lény nem visel ruhát. A színváltozás viszonylag gyors, de az egész bőr csak egy árnyalatot vehet fel, s ennek korlátai is elég szűkek. A végtagok szinte teljesen emberiek, de az ízületek lazábbak, gyors mozgásokra és mászásra alkalmasabbak. Ruhákat ritkán hordanak, kizárólag ágyékkötőt, komoly hideg ellen pedig köpenyeket. Páncélt legfeljebb bőrből készítenek, de ebben álcázóképességük már nem olyan tökéletes, így ezt is csak ritkán használják.

Az idők folyamán kialakult saját nyelvük, kultúrájuk. Beszédük a kyr nyelv eltorzított, új szavakkal bővített formája, külön névvel minden egyes felfedezett faj megjelölésére az Elátkozott Vidéken. Szókincsük is specializálódott, 21 féle kifejezést használnak például a nyers mágia különböző megjelenési formáira, s több mint 500 féle növénynevet alkottak csak a környék flórájának jellemzésére, hiszen ezektől az információktól életek függhetnek. Az írás és olvasás tudománya háttérbe szorult, a szövegek és írásjelek leegyszerűsödtek, nem lévén idő a művészetekre. Írás helyett





inkább a rajzok, képek, vésetek a tájékoztatás ismert és elismert formái, ezek világosabban kifejezőek és könnyebben érthetőek számukra. Az 50 évet megéltüket különös szertartásnak vetik alá, ez egyfajta beavatás a nép titkaiba. Ekkor szereznek jogot az utódnemzésre és saját barlang helyiségre is. A második fordulópont egy Árnyjáró életében a 250. életév. Ekkor a törzs bölcseinek tagjává válik, s meg kell tanulnia, ha eddig nem tette meg, írni és olvasni. Bár semmilyen isten létezését nem ismerik el, a bölcsök mégis földöntúli lényként kezeltek, több szempontból is. Már nem kell vadászniuk és örködniük sem, ami pedig minden Árnyjárónak feladata. Idejüket a tudományoknak és a törzset foglalkoztató általános kérdéseknek szentelhetik, új elméleteket, terveket dolgozhatnak ki. Erre minden Árnyjárónak lehetősége nyílik, de munkájukat először egy bölccsel kell elfogadtatni, azelőtt nem mutathatják be a törzs többi tagjának. Ők vezetik a törzs történetének krónikáit is, melyben benne foglaltatik minden nevezetes és kevésbé nevezetes esemény leírása, s nyomon követhető benne az egész nép fejlődése, élete,

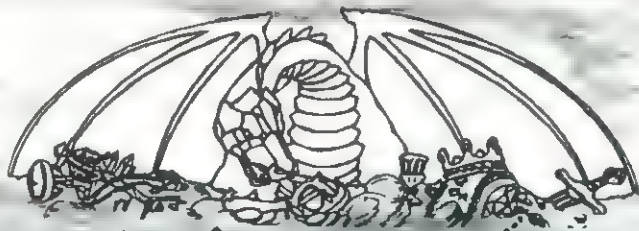
küzdelmei.

Többféleképpen harcolnak az Elátkozott Vidékkel e nép fiai. Felhasználják az általuk ismert mérgeket, csapdákat készítenek, s saját, speciális fegyverekkel rendelkeznek. Közelharcban a velük született mágikus képességeket is kihasználják, bár azok alapvetően nem harci jellegűek. A bölcsök feljegyzéseiben jelenleg 533 különféle mérgező növény, állat vagy anyag leírása szerepel. Egyesek szerint csak az Elátkozott Vidék ezen részén több ilyen ártó anyag, lény létezik, mint egész Yneven, de ez valószínűleg túlzás. Tény viszont, hogy a mérgek skálája így igen széles, s támadó és védekező célból is nagy előszeretettel alkalmazzák őket az Árnyjárók. Meglepő lehet, hogy mérget védekezésre használnak, de cseppet sem kell ezen csodálkoznunk, ha tudjuk: ők minden méregre immunisak az átok miatt. Ezért barlangjaik egyes részeit állandóan égő, mérgező füstöt kibocsátó füstölőkkel védik, melyből ők legfeljebb furcsa illatot éreznek. Sok értékes tárgyat védenek kontaktméreggel, mely a bőrre kerülve is képes kiváltani káros hatását. Ha valaki vagy valami ezekhez

ér, a méreg könnyen halálát okozhatja. Csapdáikban is sokszor használnak mérget, bár ez már korántsem oly meglepő tény.

Fegyvereik is különlegesek. Az Elátkozott Vidék lényei ellen sokkal hatékonyabb fegyverek kifejlesztésére volt szükség, mint a kyr harcosok kardjai vagy dárdái. Gyorsaságuk és ügyességük lehetővé tette a mindkét végén pengével rendelkező fegyverek használatát is, ami viszonylag veszélyes lenne egy embernek, hacsak nem töltött rengeteg időt az adott fegyver használatának gyakorlásával. Leghalálosabb eszközeik azonban azok a fegyverek, melyeket mágiaival együtt alkalmaznak. Minden harcosnak meg kell tanulnia az alább leírt fegyverek használatát:

**Hral-penge:** Nyelvükön a "hral" szó halálos villámot jelent, a fegyver pedig méltó nevére. Ezt használják a leggyakrabban közelharcban, ha nem kívánnak mágiahoz folyamodni az ellenfél legyőzéséhez. Felépítésében egy rövid nyelvű kaszára emlékeztet, melynek szabad végére egy másik ívelt, kaszaszerű pengét helyeztek el. A két penge megegyező irányban áll,



## Sárkányfészek

AD&D, ROLEMASTER, STAR WARS, PARANOIA, M.E.R.P., PALLADIUM, SHADOWRUN, BATTLE TECH, PENDRAGON, CYBERPUNK 2020, CALL OF CTHULHU, RIFTS. G.U.R.P.S.

ÉS MÁS SZEREPIJÁTÉKOK, KOCKÁK, KOCKATARTÓK, KARAKTERLAPOK, POSZTEREK, MŰVÉSZETI ALBUMOK, ÓLOMFIGURÁK, NAPTÁRAK, MAGAZINOK, MAGYAR ÉS ANGOL NYELVŰ SZEREPIJÁTÉKOK SZÉLES VÁLASZTÉKBAN VÁRJÁK A SZEREPIJÁTÉKOK RAJONGÓIT.

S Z E R E P J Á T É K S Z A K Ű Z L E T  
1052 BUDAPEST, V., BÁRCZI ISTVÁN U. 1-3. TEL.: 1178-500



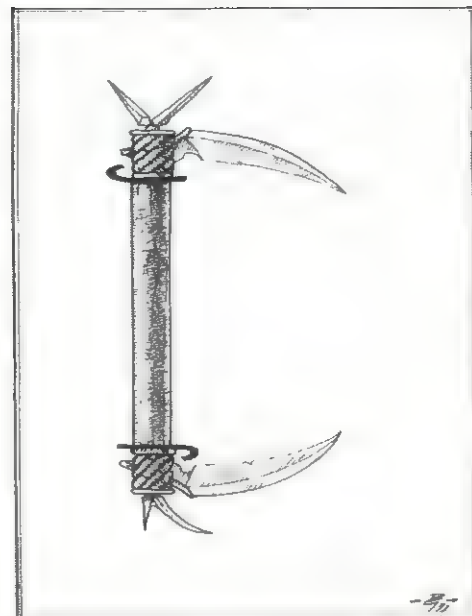
s mindkettő belső része élezett. A kaszákat összekötő rúd legtöbbször vasalt fából készül, s egyesek további tuskéket, kampókat helyeznek rá, a pengék tövéhez közel. Itt még nem foghatnak rá, ha forgatják a fegyvert, de megakaszthatják vele az ellenfél fegyverét vagy karmait. Olyan változata is létezik a fegyvernek, ahol a pengék rövidebbek, alig hosszabbak egy késnél. Ekkor a nyél csak 25-30 cm hosszú mindkét penge után, s a két rövid nyelet egy lánc köti össze. Ennek segítségével fojthatnak vagy leszoríthatnak ellenfeleket, végtagokat kaphatnak el. A rúddal összekötött két pengéjű fegyver sebzése 1k10 Sp, a láncot tartalmazó csak 1k6 Sp, de egy körben ezzel a fegyverrel kétszer támadhatnak az Árnyjáró harcosok.

**Dobópálca:** Ez a fegyver egy nagyjából 25 cm hosszú acélpálca, melynek mindkét vége tűhegyes. Csak hajítófegyverként használják, s leginkább egyszerűsége és könnyű kezelhetősége miatt. Hatótávolsága nem túl nagy, sebzése megegyezik a dobótörök okozta sebzéssel. Előnye, hogy biztosabban talál célba annál, s elvesztése, ha az ellenfél inkább elmenekül, nem olyan nagy veszteség. Hosszabb távolságokra fúvócsövet vagy íjat használnak, de ezeket is ritkán, inkább vadászat esetén.

Igazán különlegesek viszont azok a fegyverek, melyeket mágiával együtt használnak. Az Árnyjárók vele született képességei a Természetes Anyag Mágijának egyszerű formái. Képesek naponta háromszor maximum egy kategóriányi, azaz 1 kg I. csoport bel, 1/2 kg II. csoport bel vagy 1g III. csoport bel anyagot megváltoztatni. Ez transzmutáció, ami annyit jelent, hogy I.csoportba tartozó anyagokból II. vagy III. csoport béli anyagot hoznak létre, vagy fordítva. A csoport megváltoztatásakor a tárgy formája nem változik meg, de tömege és térfogata igen. Ha valaki egy 1 kilogrammos kőtömböt szeretne arannyá változtatni, megteheti, de a nemtelen, I.csoportba tartozó kő 1 kg-jából csak 1 g arany nyerhető. Ha a transzmutáció előidézője az 1kg kőből acélt kí-

ván létrehozni, abból 1/2 kg teremődik, mivel a II.csoportba tartozó fémről van szó. Formázni nem tudják őket, csak az anyagukat változtathatják meg. Az Árnyjárók ezt a méret- és tömegbeli változást használják ki harc közben. Ez az emberek által is végrehajtható fogásokat tartalmazó harcmódor azért nagyon ütőképes az Árnyjárók kezében, mert ugyanaz használja a mágiát, mint aki a fegyvert. Ez emberek esetében nehezebben működne így, s csak pontos időzítéssel és összeszokott fegyverforgató-varázsló páros esetén lenne használható. A megváltozott anyag maximum 5 körig marad meg új formájában, utána visszaváltozik eredeti alakjába. A mágia így önmagában nem túl ütőképes, de az Árnyjárók több ravasz módszert is kidolgoztak arra, hogy képességüket a harcban is jól felhasználhatóvá tegyék. Módszereik általánosan elterjedtek a harcosok között, s ha valaki új ötletre jön rá, és az hasznosnak bizonyul, azonnal egy bölcshez fordul, ismerteti neki. Ezek után a bölcs is ellenőrzi az új technika működését, majd, ha az megfelelőnek találtatott, bemutatja a törzs többi tagjának is. Íme néhány a legnépszerűbbek közül, melyek mind kitalálójukról kapták nevüket:

**Kroone hasítása:** Az ideális fegyver ennek a módszernek alkalmazására a tör vagy kard. A fegyvert át kell alakítani, s csak egy használatra lesz megfelelő, utána új beültetésre van szükség. A penge végébe ugyanis egy 1 g tömegű arany-, ezüst- vagy platinatuskét kell erősíteni. Ennek formája sokféle lehet, különösen elterjedt az, melynek középpontjából egy előre, s négy oldalra néző tüske áll ki. Ez az 1 gramm nemesfém a kulcsa a technikának. A harcos sebet ejt ezzel a speciális fegyverrel ellenfelén, s mikor a penge mélyre hatolt be, mágiával transzmutálja a nemesfémeket egy II. csoportba tartozó fémmé. Ez annyit jelent, hogy az eddig alig látható ezüst vagy arany, tuskékkel ellátott gömb hirtelen 1/2 kilogrammos acélkarommá alakul át, méghozzá az ellenfél testében. A módszernek két



változata ismert. Az elsőben ebben a pillanatban a hatalmasra nőtt kampó, mivel rögzítése ekkora tömeg elmozdítására már nem felel meg, beletörik a sebbe. A megdöbönt áldozat pedig elgondolkozhat azon, most mit is kéne tennie. A másik változatban a gömb nagyon erősen kapcsolódik a fegyverhez, s tuskéi inkább élezett pengék. Ezt az Árnyjáró kihúzhatja ellenfele testéből, tönkretéve mindent, ami ennek útjába kerül. Elég véres belezés a végeredmény. Az első módszer a fegyver sebzésén kívül még 1k10 Sp sebzést okoz, s a testben maradvá állandóan fájni fog, - 15% módosítót adva az áldozat minden dobására, a visszaváltozás előtt. A bennragadt tüske kivétele még 1k6 Sp elvesztésével jár, ha hozzáértő szabadítja ki a sebből, s 2k6 Sp sebzéssel, ha valaki csak megpróbálja kivágni, mert bár a tüske öt kör után eredeti méretére zsugorodott vissza, azt megkeresni és eltávolítani nem gyerekjáték. A második módszer sebzése a tüske kinyitásakor 1k10 Sp, kihúzásakor további 1k10+2 Sp. Ha a fegyvert tuskével szedték ki, a második módszer szerint, további harcra csak akkor lesz alkalmas, ha a fémtüske ismét nemesfémmé változik át, vagy a tuskét letörik.

**Lhran robbantása:** A technika elveiben sokban Kroone hasítására emlékeztet. A fegyvert ebben az esetben



is elő kell készíteni a módszer alkalmazásához. A kard vagy tör, mert itt is ezek alkalmazhatóak, végét kell egyedien elkészíteni a robbanás sikeréhez. A penge végét úgy készítik el, hogy egy nagyjából fél kilogrammos darab leváljon annak végéből, ha a markolatát speciális irányban megrántja az Árnyjáró. A penge így sokkal törékenyebbé válik, s minden hártott csapás esetén 15 %-ban el is törik, de ez szükséges velejárója a módszernek. Ha a penge belemert az ellenfél testébe, s a csonk bele-tört, elérkezett a mágia ideje. A csonkot az Árnyjáró ekkor közönséges levegővé változtatja. Az 1 kg levegő akkora térben, amit egy keskeny penge foglalt el, hatalmas nyomáson teremtődik meg, s tágulni fog. Ez magától értetődik, ha belegondolunk, hogy alig 2 dkg levegő is majd' 25 liternyi teret tölt ki természetes körülmények között. Az 1 kg levegő tehát robbanásszerűen kitágul, a hatalmas nyomás miatt. Ez szétveti a sebet, s legtöbbször az egész testet is. A technika áldozatai ritkán éltek túl ezt a robbanást. A fegyver sebzése után a robbanás sebzése 5k6 Sp lesz. Megjegyzendő, hogy mindkét technikához, azaz Kroone hasításához és Lhran robbanásához is először túl kell ütni az ellenfél védettségi szintjét 50-nel, mert csak kritikus sebzéssel hatol be a penge a kellő mélységbe, a kellő helyen.

**Blyrt fojtása:** Ez a módszer nem közelharcban használatos. A varázslathoz elkészítendő tárgy egy lasszó, mely két részből áll. Az első rész a lasszó szára, a második a feje, azaz a tulajdonképpeni hurok. Ennek megalkotása elég nehéz, mert a kötélnak továbbra is lasszóként kell viselkednie, azaz rendelkeznie kell egy csúszóhurokkal. Ha ez rendelkezésre áll, a módszer alkalmazható. Az ellenfelet sikeresen be kell fogni a lasszóval, lehetőség szerint a nyakon, de az sem baj, ha a testen hurkolódott körbe a fegyver. A lasszó fejére ezek után mágiát alkalmaz az Árnyjáró, s fémmé, például acéllá transzmutálja. A hurok ekkor fele tö-

megűre szeretne zsugorodni, ráadásul nem kötélből, hanem fémből. A térfogat így jelentősen lecsökken, ami maga után vonja az átmérő szűkülését is. Tehát a lasszó három-négyszer olyan szoros lesz, mint megszorítva volt, s el sem szakadhat, hiszen acélból van. A viszonylag vastag kötélen is vékonyodik, így bele-vág az áldozatba. A lasszó sebzése az első körben 3k6 Sp, utána a szorítás miatt még 1k6 Sp körönként, ha a kötélen a nyakra hurkolódott. Ravasz Árnyjárók még azt is megtették, hogy rövid kötéldarabokat csomóztak a lasszó hurkába. Természetesen ezek is acéllá változtak, s így rövid tűskék keletkeztek a hurkon, amivel a sebzés további 5 Sp-vel nőtt. Az így elkészített lasszó sebzése tehát 3k6+5 Sp, és fojtás esetén még további 1k6+2 Sp körönként. A fojtás az FP vesztésén kívül egy ÉP elvesztését is eredményezi, a második kör után. A fémlasszóból kitörni igen körülményes, s mágia nélkül szinte lehetetlen. Aki nem fordulhat varázslatai segítségéhez, öt körig kell várnia, míg a kötélen kötéllé változik vissza, csak utána próbálhatja meg letépni vagy elvágni azt. (Ha ezek bármelyikét az acéldróton próbálná meg, valószínűleg csak saját magának okozna komolyabb sérüléseket.)

Az itt leírt három módszer természetesen csak ízelítő volt, a KM minden ravaszságát igénybe veheti, hogy újabb, hatékonyabb vagy érdekesebb

módozatokat dolgozzon ki az Árnyjárók transzmutációval kombinált harca számára.

## QUERDA (Khriide)

ELŐFORDULÁS: Ritka  
A MEGJELENŐK SZÁMA: 1k6  
TERMET: Nagy (marmagassága 7 arasz)  
SEBESSÉG: 120  
TÁMADÓ ÉRTÉK: 105  
VÉDŐ ÉRTÉK: 145  
KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 40  
CÉLZÓ ÉRTÉK: -  
SEBZÉS: 2\*1k5/1k10  
TÁMADÁS/KÖR: 3  
ÉLETERŐ PONTOK: 14  
FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK: 85  
ASZTRÁL ME: 3  
MENTÁL ME: -  
MÉREGELLENÁLLÁS: 8  
PSZI KÉPZETTSÉG: -  
INTELLIGENCIA: állati  
JELLEM: -  
TAPASZTALATI PONT: 1200

A Querda nem más, mint az Elátkozott Vidék élettelen, komor tájain élő fajok egyike. Felépítésében leginkább a farkasra vagy a kutyafélékre hasonlít, de azoknál jóval nagyobb testű. Marmagassága a 9 araszt is elérheti, de a 7 araszos magasság a legjellemzőbb. Négy lábon járnak, fejük robosztus, tekintetük vadságot, agresszivitást sugároz. Kopott szürke bundájuk foltokban hiányozhat, vagy





ellenkezőleg, meg is erősödhet. A szőrzet hossza teljesen változó, a szinte testre tapadó 1-2 centistől a hosszan földre lógó araszos nagyságot is elérheti. Szemük színe leggyakrabban vörös, de a zöld és a barna sem ritka. Családok vándorolnak együtt, s szinte sohasem támadnak egyedül egy lehetséges zsákmányra. Valószínűleg az Elátkozott vidék szörnyű környezete hatott az itt maradott kutyákra, s ez lehetett a vérengző fenevadak kialakulásának oka. A Querdák utódai is rendkívül torzak lehetnek, a faj kérdéses értékű evolúciója még mindig nem tekinthető befejezettnek. A faj nem stabil, az egyedek hatalmas változatosságot mutathatnak.

Szigorúan ragadozók, de végső esetben a döghúst is elfogyasztják. Szinte minden állat a zsákmányukká válhat, nem válogatnak, a náluk erősebb lények, ha vannak ilyenek, sem érezhetik magukat biztonságban támadásaiktól. Ha lehetőség nyílik rá, többen több irányból támadnak, azaz körüveszik a kiszemelt prédát, s szinte minden esetben meglepetésszerűen csapnak le rá. Az Elátkozott Vidék kiváló gyakorlóterepe a legvadabbak és legerősebbek kiválasztásához, s hogy a faj máig fennmaradt, arról tanuskodik, hogy ez is a kiválasztottak között foglal helyet.

Ha harcra kerül sor, megpróbálnak felugrani ellenfelükre, így két mellső lábukat és harapásukat is használhatják a viadalban. A karmok 1k5, azaz 1k10/2 Sebpontra elvesztését okozhatják, a harapás pedig 1k10 FP nagyságú sebet ejthet. Rendkívül mozgékonyak és gyorsak, ennek köszönhető magas Védőértékük is. Harapásuk, mint szinte minden az Elátkozott Vidéken, ártó anyagokkal terhes. Nyáluk fertőzést hordozhat, esetleg nem csak azt. A Querdák ugyanis kízó éhség esetén különféle növényeket nyalogatnak, rágcálnak. Ezeket legtöbbször le sem nyelik, a növényi nedvek és olajok a nyálban maradhatnak. Előfordulhat például, hogy egy Querda a Veszélyes Növények címszó alatt ismertetett Trentea végzetének szárát, leveleit ízlelgette,

mielőtt összezsapott néhány arra tévedt kalandozóval. Ilyenkor, ha a harapás sikeres volt, a nyállal együtt a fertőzés és a Trentea végzetének mérgező szubsztanciája is az áldozat vérébe kerül. A Querda nyála 85%-os valószínűséggel fertőzött, s 13% az esély arra, hogy valamilyen egyéb mérgező anyagot, növényi vagy állati nedvet tartalmaz. Az átadott fertőzés ellen a karakternek meg kell dobnia Egészségének 10 feletti részét, s ha ez nem sikerül, megbetegszik. A leggyakoribb Querda által hozdozott fertőzés (95%-ban) az egyszerű emberek által Átkos Hidegkórságnak nevezett betegség, ezt Ynev orvostudomány a Tremor Mortis névvel ismeri. Lényegében egyre súlyosbodó remegésről van szó, ami úgy néz ki a betegség legelején, mintha a beteget a hideg rázná: fogai vacognak, ujjai remegnek. Ezek után a remegés egyre erősebb lesz, majd az áldozat kómába esik, melyből legtöbbször fel sem ébred. A betegség lefutása rövid, 3+1k3 (1k6/2) nap. A kóma a halál előtti nap estéjén áll be. A fertőzés papi mágiával vagy a megfelelő ellenszerrel gyógyítható. Természetes gyógyítás esetén a betegnek végig ágyban kell tartózkodnia, s Könnyező páfrányból kivont keserű folyadékot naponta háromszor kell fogyasztania. Ez a gyógyhatású anyag igen drága, s csak a leghíresebb herbalistáknál szerezhető be.

Ha a 13 %-os esély bekövetkezett, s a nyál más veszélyes anyagot is tartalmazhat, a Kalandmester szabadon válogathat az Elátkozott Vidék flórájának kegyes inyencségei közül, s a hatás is ezen növények hatásával fog megegyezni. Itt megjegyzendő, hogy sok méreg, különösen az erősebbek, a Querdára is hatnak - nem hordozhatják őket, ha maguk is belepusztulnak időnek előtte.

A Querdák családokban élnek, a családot pedig a legerősebb hím, a családfő vezeti. Ezek a jól megtermett vezérek erősebbek, kitartóbbak, jobban tápláltak és egészségesebbek társaiknál, ezért harci értékeik is módosulnak: KÉ: +5 TÉ: +15 VÉ: +10, továbbá sebzésükhöz sebaként egy

Sp-t hozzá kell adni. ÉP-jük hárommal, FP-jük 8-cal nagyobb többi társuknál, s marmagasságuk szinte mindig 9 arasz körül mozog. A családfőért ezért több tapasztalati pont jár, az 1200 helyett 1500.

A Querdákat több nép is saját céljaira használja fel, kis csapatok indulnak az Elátkozott Vidék embertelen, halott tájaira a veszett hírű ragadozók befogására. Az egyik jeles vadász az orkok népe, akik harci állatként tartják őket. A Querdákat ők Khriidének hívják, ennek eltorzult formáját vette át Ynev többi népe az állat elnevezésére, így született a Querda szó. Az orkok soha nem vesződtek az állatok idomításával vagy betanításával, így a Querdák idomíthatatlansága sem jelent számukra különösebb problémát. Tisztelik az állat emberfeletti kegyetlenségét és harci tudását, s lehetőségeik és saját belátásuk szerint is meglehetősen jól bánnak velük. Fontos barlangszakaszokat, titkos épületeket őriztetnek velük, de nagyobb ütközetekben is láttak már szabadon eresztett Querdát, az ellenfél sorainak, különösen a lovasságnak szétzilálására. A másik nép, melynek harcosai Querdákat fognak be a dzsádok, akik gladiátor játékaik egyik kiemelt kedvenceként ismerik őket. A természet nyers erejének és ösztönös gyorsaságának összezsapása ez az emberi értelemmel, tudással és gyakorlattal. A gladiátorok többsége retteg tőlük, de lelkük mélyén várják a találkozást a fenevaddal, akit egyedül megölve a többiek fölé emelkedhetnek, s a játékok ünnepelt hőseivé válhatnak.

**RUNA**

**SZEREPIJÁTÉK MELLÉKLET**

FELELŐS KIADÓ:  
NOVÁK CSANÁD  
BÖGYEVEZŐ IGÁZGÁTO

MUNKATÁRSÁK:  
GÁSPÁR ANDRÁS  
JAKAB ZSOLT  
KOVÁCS ADRIÁN

MŰVÉSZETI VEZETŐ:  
MARJAI CSABA

HÍRDETÉSFELVETEL:  
VALHALLA DESIGN GROUP  
TELEFON: 182-0430

TERVEZÉS, GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS,  
TIPOGRÁFIA:  
VALHALLA DESIGN GROUP



# Képzetségekről bővebben

## Drágakövek

A kalandozók egyik legfőbb célja, legyenek bár jók vagy gonoszak, a különféle drágaságok megszerzése. A legtöbb kaland végén arany-, ékszer- és drágakőhegyek várják a győzedelmes hősöket. A legtöbb kalandmester azonban csak közli, hogy ennyi és ennyi arany értékű kincs van ott. Pedig a kincs igen sokféle lehet, nem csak arany, ezüst, hanem szobrok, műtárgyak, ritka és értékes kelmék vagy éppenséggel messziről, viszontagságos úton megszerzett fűszerek. A drágaköveknek nem csak pénzbeli értékük magas - bizonyos kövek mágikus hatalommal is bírnak. Ezek általában a legtisztább, legnagyobb kövek. A drágakövek a történelemben is fontos szerepet játszanak, a legértékesebb darabokat, amik általában a hatalom szimbólumai, sohasem adják el, ezek mindig gyilkosság, árulás vagy háború útján cserélnek gazdát. Itt említeném meg Shackallor Vérvösvét, amely nem csak számokban kifejezhetetlen értékével, de mágikus energiáival is jócskán hozzájárult Ynev politikájának alakulásához.

Nézzük először a drágakövek értékét. Egy-egy kő árát sok minden befolyásolja, mint például a nagysága, a csiszolata, a tisztasága és nem utolsósorban a színe. A drágakövek méretét karátban határozzuk meg (1 karát = 0,2 gramm). A csiszolat nem csak az értékben, de a mágikus energiák fókuszálásában is szerepet kap. Igen sokféle csiszolatot különböztetünk meg, itt csak egy kis ízelítőt nyújtunk a lehetőségekből.

Igaz drágakőként csak ötöt tartanak számon: a gyémántot, a zafírt, a rubint, a smaragdot és az igazgyöngyöt, de a legtöbb tudós és alkimista drágakő névvel illeti az összes olyan kristályt, amely mágikus tulajdonsá-

gokkal bír. Az alábbi táblázat tájékoztat a különböző drágakövek értékéről. A táblázatban szereplő kövek kb. 20

karátosak - úgy mogorónyi nagyságúak.

Drágakő	szín	érték (arany)
Gyémánt	tiszta, átlátszó, néha enyhén színezett	500
Igazgyöngy	szivárványosan csillogó tejfehér	300
Rubin	átlátszó karmazsin vörös	500
Smaragd	átlátszó, ragyogó sötétzöld	300
Zafír	átlátszó kék	200
Achát	áttetsző, sokszínű, gyakran sávós	2
Akvamarin	átlátszó sápadt kék	50
Alexandrit	átlátszó mélyzöld	20
Ametiszt	opálos kékeslila	10
Azurit	opálos, pettyezett mélykék	1
Borostyán	átlátszó, aranyló sárga	20
Cirkon	átlátszó sápadt kékeszöld	5
Fekete opál	áttetsző, méregzöld, aranyló foltokkal	100
Füstkvarc	átlátszó, árnyalt szürkés-barnás	7
Gránát	áttetsző, vöröses vagy rozsdaszín	30
Hegyi kristály	tiszta, átlátszó	8
Hematit	acálosan szürke	6
Holdkő	átlátszó, sápadt arany fénnel	7
Jade	zöld és fehér	15
Jáspis	vöröses rozsdaszín	6
Jet	matt fekete	12
Kalcedon	tejfehér vagy kékes	4
Karnélian	tömör narancsvörös	5
Koral	fehér vagy lángvörös	13
Krizoberil	átlátszó sárgászöld	10
Krizopráz	opálos almazöld	5
Lapis lazuli	ragyogó királykék	2
Malachit	erezett világos és sötét zöld	1
Nefrit	áttetsző sápadt zöld	9
Obszidián	csillogó fekete	3
Onix	grafitszürke vagy fekete	5
Opál	sápadt kék zöld és arany pettyezéssel	120
Peridot	áttetsző, sötét olivazöld	60
Rózsakvarc	ködösen áttetsző, halvány rózsaszín	6
Spinell	átlátszó vöröses	40
Szerpentin	sárgás, vörös erezettel	6
Tigrisszem	aranybarna és fekete erezetű	4
Topáz	átlátszó, tiszta esetleg pasztelkék	50
Turmalin	átlátszó, csillogó bordó vagy zöld	10
Türkiz	enyhén zöldes égszínkék	2



Természetesen a fenti értékek csak irányadók, hiszen egy drágakő értékét nem lehet pontosan meghatározni. Ha a KM úgy érzi, módosíthatja ezeket az értékeket, avagy adhat kisebb vagy nagyobb köveket. Gyakori hibája a nemtörődöm mesélőknek, hogy adnak a karaktereknek egy labda méretű gyémántot, ami 10.000 aranyat ér, és amit a karakterek fel is váltanak a legközelebbi városban annak rendje és módja szerint. Nos ez így nem egészen működik. A gyémánt mindenek előtt nagyon ritka, a nagy gyémánt pedig méginkább (összehasonlításul a Földön ismert legnagyobb csiszolt gyémánt 530 karátos). Ezenkívül úgy 100 karát felett nemigen akad gyémánt, amiről a kézművesek vagy az énekmondók nem hallottak volna. Ha valaki egy ismert gyémántot próbálna eladni, attól valószínűleg megkérdezik, hogy ugyan hogyan jutott hozzá.

Lehetséges persze, hogy egy rég elfeledett Kyr kincseskamrára bukkan a karakterek és ott találnak néhány mesés szép ékkövet, amiről már az egész világ megfellebbezett. Ebben az esetben is akad némi probléma. Például igen nehéz egy öklömnyi gyémántot értékesíteni, hiszen körülbelül egy fél várost meg lehet vásárolni belőle és ennyi pénzt senki sem mondhat magáénak. Még hercegek és királyok is ritkán vesznek ilyen értékeket, hiszen a zsoldót aranyban kell fizetni.

Konfliktus forrása lehet az is, hogy nem csak egy kőfajta, de egy adott kő esetében is különböznek a vélemények az értékre vonatkozóan. Ha valaki nem rendelkezik értékbecslés képzettséggel vagy drágakőcsiszoló szakmával, azt könnyen becsaphatják. Hogy csak a leggyakoribb csalást említsem gyémántként adnak el csiszolt üveget vagy éppenséggel hegyikristályt. A hozzá nem értő még mágiával is meggyőződhet róla hogy ez drágakő (hiszen a hegyikristály az) de az értéke mégsem ugyanaz, mint a gyémánté.

Egy másik nagyon fontos dolog a drágakövekkel kapcsolatban mágikus tulajdonságuk. Minden drágakő kris-

tály, azaz rendelkezik egy csak rá jellemző kristályráccsal. Ezek a rácsrajzolatok rendkívüli tulajdonságokkal bírnak: képesek a környezetükben fellelhető mágikus energiákat összegyűjteni és raktározni vagy átalakítani. Ogonomus óta tudjuk, hogy a drágakövek nem lehetnek alanyai természetes anyag mágiájának, mégpedig azért, mert mindegyikük kisebb vagy nagyobb mértékben át van itatva mágiával.

Természetesen nem csak a drágakövek rendelkeznek kristályszerkezettel hanem sok más anyag is, ezek azonban olyan kristályok, amelyek a mágiát egyáltalán nem gyűjtik.

Felmerül a kérdés, hogy vajon a kövekben felgyülemlett energiákat fel lehet-e használni. Ez a kérdés foglalkoztatta többek között Ibn al-Beithar dzsad mágust és alkimistát is. Összefoglaló művében az Al Ahmada

Benina-ban, a Drágakövek Varázsában így ír erről:

"Az ékes kövek, amelyek Galradzsa áldását hordozzák magukon, az Ő hatalmával vannak felruházva. Vannak kövek, amelyek tiszták és nagyok - ezek kedvesek az Istenek szemének, míg vannak kisebb, hibás kövek is, melyekben földi halandó is csak kevésbé lelheti gyönyörét. Ezek a mágikus energiákat csak kevésbé képesek befogadni, nem úgy, mint nagyobb társaik, amelyek teljes varázslatokat is képesek magukban tárolni."

A könyv másik részéből megtudhatjuk, hogy nem csak mágikus praktikákkal szabadíthatjuk fel a kövekben rejlő erőket, hanem azok önmagukban is bocsátanak ki mágikus energiákat. Erre már a Kyrek előtt rájöttek a bölcsek, ezért szerencsekőként vagy gyógyítókként használták őket.

Drágakő	mágikus hatás
Gyémánt	élőholtak és mérgezés ellen véd
Igazgyöngy	általános gyógyító kő
Rubin	jó szerencsét hoz
Smaragd	a legerősebb mágikus kő
Zafír	varázsellenállás
Achát	nyugodt, pihentető alvás
Ametiszt	megóv a részegségtől
Borostyán	betegségektől véd
Hematit	segít a harcban
Holdkő	az alakváltókra hat
Jade	segíti a zenészeket
Jáspis	gyengíti a mérgeket
Kalcedon	élőholtaktól véd
Karnélian	megóv a gonoszoktól
Krizoberil	megvéd a lélek ellen irányuló varázsoktól
Krizopráz	észrevétienség és láthatatlanság
Onix	viszályt ébreszt az ellenfelek közt
Peridot	megvéd az asztrális támadásoktól
Szerpentin	megvéd a mentális támadásoktól
Topáz	véd a varázslatoktól
Türkiz	jó hatással van a lovakra

A fenti táblázatban feltüntetett mágikus hatással természetesen csak a legtisztább, hibátlan példányok bírnak. A pontos mágikus hatást mindig a KM határozza meg, de segítségül következzenek néhány példa:

A hibátlan jáspis például +2 módosí-

tót adhat tulajdonosának ha méregellenállást kell dobnia.

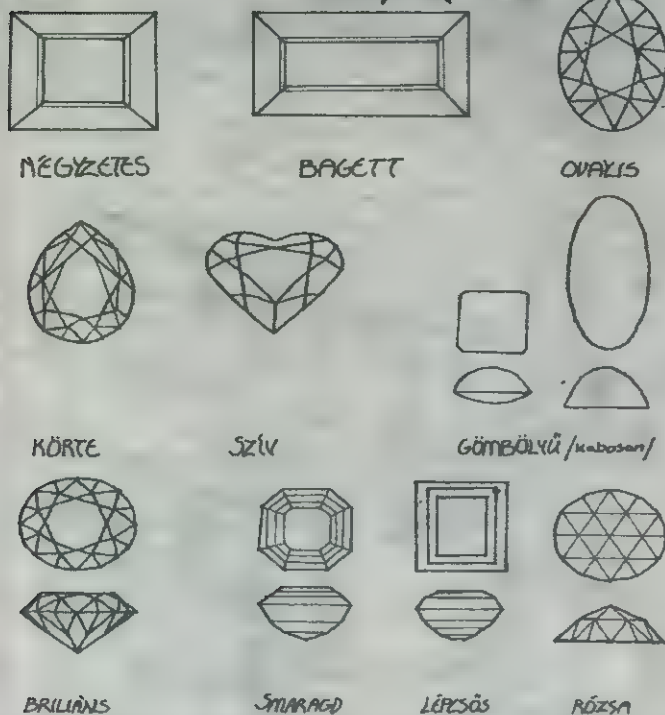
A peridot ugyanígy adhat módosítót az asztrális mágiaellenállásra.

A jade birtokosa két képzettség ponttal kevesebbért tanulhat meg zenélni.

Néhány kő egészen különleges tulaj-



## A DRÁGAKÖVEK CÉSZOLÁSI FORMÁI



donsággal bír, például a krizopráz mágikus jellegéből következően láthatatlanná tehető, azaz kivétel a többi drágakő közül. Sőt nemcsak hogy láthatatlanná tehető, de a varázslót, akinek a birtokában van segíti, így annak csak fele annyi Mp-ot kell felhasználnia a láthatatlansághoz. Minden esetben a módosítót a KM

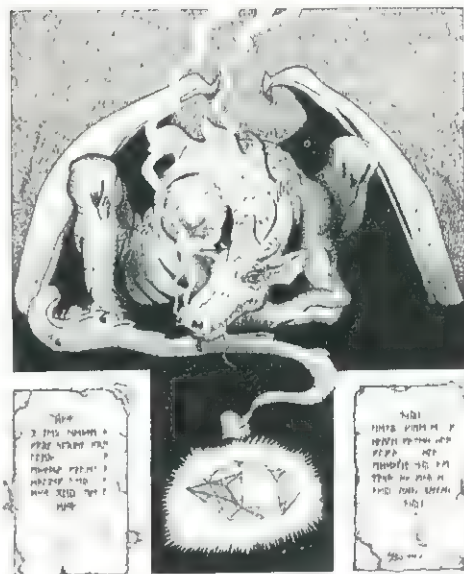
határozza meg a kő méretétől és értékétől függően!

A legkülönösebb és egyben leghatalmasabb mágikus drágakő mégis a smaragd, ám a benne rejlő erők kihasználásához hatalmas tudás is szükséges. Sheenwall smaragd-mágusai hosszú éveket töltenek a smaragd tanulmányozásával és hihe-

tetlen erőknek parancsolnak az ékköveken keresztül.

A másik rend, a Kilenc Sor drágakő-mágusai a nyakukban hordott, ékkövekkel díszített kilenc nyaklánc segítségével varázsolnak. Mivel minden drágakő kristályrajzolata más és más bizonyos elrendezésekben ezek összhangba kerülnek egymás mellett és közösen hoznak létre megdöbbentő erejű mágikus hatásokat.

A játékos karakterek is használhatják az ékköveket varázslás közben, de persze sokkal gyengébb eredményekkel, mint a fent említett két kaszt, mindazonáltal találékonysággal, ötletességgel a drágakövek igen nagy segítői lehetnek a varázslóknak.



### folytatás az 1. oldalról

elhitetni, hogy amit vélsz, az megfelel valamiféle szubjektív igazságnak. Ne így... Ha annak, amit leírsz, ilyen csekély az igazságtartalma, stílusod pedig ennyi kívánnivalót hagy maga után, jöjjön inkább a tus meg a csőtoll.

A stílus persze nehezen megfogható valami. Fejleszteni kell, s az sem árt, ha némi érzék is szorult az emberbe. Arról, hogy beléd nem szorult, igazán nem tehetsz. Legalább a kritikai érzé-

keddel nincs baj. Tedd fel hát a húszforintos kérdést: "Lehet, hogy én sem vagyok tökéletes?" És azután lapozz gyorsan saját, "Én a Lich" címet viselő irományodhoz, és feleld meg őszintén. Gondolkodj el újra a tizenhatezer éves Lichen, és azon, miképp viszonyul az emberiség teljes történelme ehhez a százhatvan évszázadhoz. Ne a technikai fejlődésre gondolkodj, hanem a társadalmira. És töprengj egy kicsit azon is, hogy miképp ábrázolnak valódi írók egy jellemet, hogy hozzávetőleg az kereked-

jék ki belőle, amit ők szeretnének. Ehhez persze előbb olvasni kellene, amiben nyilván meggátol fejtett kritikai érzéked, no meg a sok írni- és rajzonivaló.

Írj egy kicsit kevesebbet és olvass többet! Olykor pedig a leírtak tartalmán és hatásán is gondolkodj el. Én csupán ennyit javasolhatok.

Addig is maradok tisztelettel:

Novák Csanád





# Valhalla Páholy

K Ö N Y V K L U B

## FELHÍVÁS!

Bizonyára hallott már róla, hogy a könyveket is ÁFA-val sújtják - ez pedig a könyvtárak drasztikus emelkedését vonta maga után. Ha azonban belép a **Valhalla Páholy Könyvklubba**, idén is a tavalyi áron juthat hozzá megjelenő köteteinkhez

A **VP Klub** működése amerikai mintát követ - magyar árakon. A klubtagság évi 1000 Ft - ám ebben az összegben benne foglaltatik négy On által kiválasztott kötet ára. A tagok három havonta értesítőt kapnak a következő negyedévben megjelenő művekről, s csak annyi dolguk marad, hogy eldöntsék, mely köteteket kívánják megkapni. Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi legyen is a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendelésekor az árból 10% kedvezményt adunk, és nem számíttunk fel postaköltséget. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan kiváló ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül. Ha tetszik ajánlatunk, ha a **Valhalla Páholy Könyvklub** tagja kíván lenni, töltse ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjat rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépőnyilatkozatot és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére. (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)



# Valhalla Páholy

K Ö N Y V K L U B

## FIGYELEM!

A belépési nyilatkozat és a pénz feladását igazoló csekk beérkezése után a Valhalla Páholy elküldi a Könyvklubhoz tartozást igazoló tagsági kártyát és az aktuális negyedévre vonatkozó könyvlistát.

Kérjük, hogy a lista alapján eszközölt megrendeléseket az aktuális negyedév utolsó havának első napjáig (március 1., június 1., szeptember 1., december 1.) adják postára, mert csak ebben az esetben tudunk teljes garanciát vállalni a megrendelés teljesítésére.

### BELÉPÉSI NYILATKOZAT

NÉV:

VÁROS:

UTCA:

HÁZSZÁM

IRÁNYÍTÓSZÁM:

Kérjük nyomtatott nagybetűvel kitölteni!

A jelentkezési lapot nem kell kivágnia, a fénymásolatát is elfogadjuk.



- ÉRDEKLI A FANTASY; KIVÁNCSI A SZEREJÁTÉKRA?
- SZERETNÉ TUDNI, HOGY MI JELENT MEG E MŰFAJBAN; ESETLEG ÍRÁSSAL KACÉRKODIK?
- KLUBOT ALAPÍTANA, VAGY FANZINT INDÍT?

## KERESSEN MEG MINKET, SEGÍTÜNK!

AZ EGYESÜLET TÁMOGATÓI A MOZGALOM FELVIRÁGOZTATÁSÁT JELÖLTÉK FELADATUKUL! MINDEN SZERDÁN ÉS PÉNTEKEN SZEMÉLYESEN IS VÁRJUK AZ ÉRDEKLŐDŐK JELENTKEZÉSÉT.

CÍMÜNK: 1149, BUDAPEST, BUZOGÁNY U. 4.  
(KAPUTELEFONON - VALHALLA PÁHOLY) TEL./FAX: 183-7299



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

**INTERPRESS MAGAZIN**  
**Az igazi polgári magazin**  
**H a v o n t a**

**U P M**



- 

- ➡ Down at the Trolls
- ➡ Eleven warrior
- ➡ Galdregons Domain
- ➡ Garrison
- ➡ To Be On Top
- ➡ Turrican
- ➡ Turrican 2
- ➡ Vampires Empire
- ➡ X-Out



- ☞ Fantasy Collection
- ☞ M1 Tank
- ☞ Flight of the Intruder
- ☞ Stunt Driver
- ☞ The Hunt of the Red October
- ☞ Pick'n Pille
- ☞ Tilt
- ☞ Thunder Strike
- ☞ Narco Police, Rock'n Roll
- ☞ Highway Patrol, Masterblazer
- ☞ Karting Grand Prix, Dizzy Dice

1590 Ft  
1200 Ft  
1590 Ft  
1200 Ft  
780 Ft  
780 Ft  
780 Ft  
780 Ft  
780 Ft  
780 Ft  
780 Ft







Szerbusztok kisdobosok! Előrebocsájtom, hogy az összes helyesírási hibáért semmiféle felelősséget nem vállalok, mert a BRADILERO system v0.1 (BRAZIL Diktálta LEvelezési ROvat - Bear™ értelmezésében a Brazil-Libero-Braille szindikátus) kissé bugos. Ennek ellenére rájöttem, hogy lényegesen kényelmesebb lediktálni a levelezés, mint órákat tölteni a monitor előtt. Mégis van valami előnye egy szemműtétnek. Most pedig álljon itt egy idézet egyik kedvenc ismerősömtől: "Csapjunk bele a lecsóba és menjünk el a rázósba!" © 1993

## Van még GURU póló!

Helló Brazil! Lenne egy nagy kérés. Szeretnék rendelni töletek egy GURU pólót. Nem baj ha nincs raktáron, jó lesz Shy kinőtt pólója, vagy a tiéd, mostanában úgyis Republik-osat hordassz. Tehát, ha van, akkor légyszi utánvéttel küldjétek el a címemre (L-eset). Van még néhány kérdésem, ezekre a lev. rov.-ban válaszolj: Lesz-e PC GURU ósszel? Ha igen lesz-e benne lemez? SVGA képeket (800\*600\*256) meg lehet-e nézni félmegabájtos SVGA kártyával? Meddig folytatódik az univerzum tágulása? Mára ennyi. Csaó. (Komlósi László, Székkutas)

*Nem hordok Republikos pólót, NEM!!! REPUBLIC-os pólót hordok emberek!!! Tessék végre megtanulni legalább az ilyen nagy dolgokat pajtasok!!! Szerencsédre van még raktáron GURU-s póló, egybként Shy amúgy sem adta volna neked a kinőtt pólóját, rólam már nem is beszélve. Ennyit a pólóról. Tartalmas válasza-im: 1. Lesz. 2. Nem lesz. 3. Igen. 4. 42*

## Kis statisztikus, nagy levele

Hi COVboy + 1.75 (Ja, hogy mos a Gurunak írok levelet.) Bocs!?!? Megszólítás újra. Szia Brazil. Képzeld el, előfizettem a Gurura (megvan az összes szám + PC GURU). Nem is dicsérsz meg a jó ötletért??? - az újságról. A GURU tők pofás, a cikkeik jók (kévés bennük a hiba). Hullajó az újság. - lényeg. - Levelem megírásához azért nem használom ki az IBM PC-m korlátlan lehetőségét, mert... csak a 13 szám alapján készítettem egy kis statisztikát: PC-s 101, Amigás 87, Ataris 33, C-64-es 16 program volt. Ez azt jelenti, hogy számonként 10.1 PC-s, 8.7 Amigás, 3.3 Ataris és 1.6 C-64-es programról készült leírás. (csak azok számításának amin pecsét van. - kérés/kérdés - Ha én 1993 márc. 21-ig előfizettem a GURUra akkor meddig külditek? Ezt azért kédezem, mert nincs augusztusi szám. Brazil te is szereted a Republicot mert én igen. GURU "a világ" "Hop-pá-hoppá" ez itt majdnem a levelem vége. Most már igyekszem, mert nemsokára "indul a" Múmin a tévében. Úi.: Rambónak csináljatok WC papír Gurut amelyben OH, NO vagy ER-ROR pecsét jelű programok találhatók, mert azok is úgyis csak arra jók... Úi2.: Brazil te voltál a PC ABC-ben??? Úi3.: Kösz, hogy be fogod tenni a lev.rov.-ba. (Mágori Tamás alias Zsán, Budapest)

*Hahó Öcsi! Írjál fel magadnak egy mezei piros-pontot a homlokodra az előfizetésért, a Bejar is*

*megtette ezt a dicséreteid miatt. Tisztelettel-szeretettelamulattalcsodálkozással olvastam statisztikádat, ezért pedig írjál fel magadnak egy fekete pontot, vagy töröld le a pirosat, ugyanis nem szeretem a statisztikákat, különösen azokat, amik a GURU-val foglalkoznak. Ezt minden jövőbeli levélírónak a figyelmébe ajánlom. Kérdésedre az egyszerű válasz: amennyiben 1993 március 21-ig fizettél elő, akkor miért izgat az augusztusi szám hiánya? Ez a válasz egy kérdés, de a kérdés néha válasz, még akkor is, ha ez a mondat így értelmetlen a Bear szerint, meg szerintem is. Lehet, hogy most azt hiszed, hogy nem szeretem Rambo-t, de már azért sem csinálunk neki WC papír GURU-t, punktum. Még valami. Üzenem mindenkinek, hogy a levelezési rovat mérete véges, ezért el tudom képzelni, hogy azoknak a levele sem kerül be, akik erre karhatalmi felszólítást adnak.*

## Go east or west, GURU is the Best!

*(Ezt nem én találtam ki, hanem az alábbi levél elküvetője - Brazil)*

Hi Brazil and GURU team! (Legelőször is bocs, hogy egy 3½-es diszken vagy kinyomtatva küldöm levelem, de erre felé az Isten háta mögött Amigáról még csak nem is hallottak). Most éppen 10.000 m magasán csücsülök egy JAK 40-es fedélzetén Leningrád (akarom mondani Szentpétervárt) felé repülve. Nem látni semmit csak felhőket. Az elmúlt két hetet a "bábuskánál" töltöttük Kotlaszban (ha nagyon meg akarod nézni a térképen, hát Arhangelszk (alig tudok már magyarul írn) megye déli részén keresd) - gyengébbek kedvéért Oroszország. Az odaúton Szentpétervártól (szülővárosom) Kotlaszig vonattal utaztunk, s valamelyik szemét elcsórta a táskánkat az éjjel. A GURU-t akarta a disznó! (Mert ugyebár kivettem a legújabb számot 93/8 egyrészt azért, hogy legyen mit olvasnom, másrészt hadd csorogjon a többi srác nyála, hogy nekem milyen király újságom meg gépem van. Képzelték az egyik srác vett 80.000 rubelért egy spektrumot, és most azzal veri magát!!! Aztán megmutattam neki a GURU-t. No comment) Szóval valaki elcsórta a táskát, de jól megszívta, mert a jól megérdemelt GURU helyett csak mindenféle csoki, rágó pia, kávé egy teljes sültcsirke stb. nézett rá a táská aljából, mert Beró bácsi volt olyan előrelátó, hogy a GURU-t (természetesen a legnagyobb titokban) kivegye onnan, és berakja a párnája alá... Igaz, hogy egész nap éhezünk, de kit érdekelt, amikor ott volt a szellemi táplálék... Különben az újság piszok jó. Így tesszik, ahogy van, nem kell változtatni semmin (csak még több Amigás dolgot berakni - jó, jó ez csak vicc volt - de jó vicc). Evezünk más vizekre. Te Brazil (meg a szerkesztőség más alkoholizáló tagjai) egy üveg vodka 800 rubelbe kerül, ami testvérek között sincs 100(!!!) forint. Juhé!! Szesztestvérek! Jó hely mi? (Na azért nem kéne ennyire begerjedni fiúk!) Egybként itt az jött a szokásba, hogy vesznek egy üveg (½ liter) 90 %-os szeszt majd higitják ½ liter vízzel, aztán hajrá. Hát én nekiduráltam magam (egy liter ilyen keveréket másfél óra alatt), de másnap úgy néztem ki, mint egy hat-

napos vízihulla + a pocim egész nap fáj. Inkább a vodka fiúk!!! Cigi. Van mindenféle a 80 rubelestől (kb. 6 Ft egy doboz) az 1000 rubelesig minden (Marci, Camel, Crown stb.). Bár szívtam itt olyan cigi is, hogy a Gitanes ahhoz képest hegyilevegő! Nők. Vannak. Kirívó szépség viszont kevés van, de azok... jól néznek ki. Általában messziről, meg hátulról szépek (jó lábuk van), de aztán megfordulnak... Különben el lehet itt éldegélni. Egy eset. Szentpétervár piac. Mászkalok, mászkálok, nézek jobbra, nézek balra, egyszer csak elmegy egy faszi mellett, kezében géppisztoly! Majd még egy. Aztán egy egész csapat. Gondoltam az orosz hadsereg nyitott valami lerakatot, de csak a különleges rendfenntartó osztag volt. Hiába nagyon elharapódzott erre fele a bűnözés! Miről írnak még? Ja. Brazil tedd be a levelemet a rovatodba! Olyan szépen kérem, nem? (Nem minden nap kaptok levelet Oroszországból!) Még ajándékot is küldök! Csak neked! (Benne van a borítékban) Úgy néz ki mindenről írtam már, jöjjenek a grettinxek (...) Na csá! Úi.: AMIGA RULES! Drótmalacnak üzenem, hogy küldjön egy fényképet magáról, mert amint hazaérek küldöm a gumicukrot! Reszkessetek mind, mert még írni fogok. Bocs, hogy rondán írtam, de ez van. (Berecski Tamás, Várpálot)

*Nem egy mindennapi rövid levélke, de annyira szívhezszólaóan írt Beró bátyó élményeiről, hogy elhatároztam ezt mindenképpen megosztom veletek. Sőt, mivel különösen jókedvemben találtok, még az ajándékról is kaptok egy képet, ha minden igaz, akkor a szöveg alatt látható az átlukasztott papír helyett. Gyengébbek és kevésbé világlátottak kedvéért elárulom, hogy igazi kemény rubelekről van itt szó kérem. Egyébként megértem Beró bátyó lelkesedését, kb 1 éve én is jártam arrafelé (meg Örményországban is) és bennem is mély nyomokat hagyott a nem mindennapi környezet, helyesebben a nem mindennapi állapotok. Erős kedvet érezek ahhoz, hogy kilátogassak ismét néhány napra csak úgy, mintegy ellenőrizve a levél igazságtartalmát. Kivételt képeznek persze a pia, a cigi, a nők, a kaja.... (szoktam hazudni néha).*

Phew (englishül van!) Nem bírom tovább (én sem bírom tovább - Bear™)!! Ez a diktálás játék farsztóbb, mint gondoltam, pedig legalább még a következő számban is így kellene csinálni (addig inkább beszerzek neki egy titkárnőt - Bear™) (vöröset - Bear™) (azt mondta, hogy jó a vörös - Bear™). Ezt a szerencsétlen egy oldalt hajnali féltizenkettőtől, este nyolcig sikerült összehozni... Bear™-t lassan meg kéne tanítani gépelni, de most már mindegy, mert megígérte nekem a titkárnőt. Most szépen mindenki kösse fel a kék nyakkendőjét, vegye elő a legfehérebb és lehetőleg nem használt zsebkendőjét és intsunk egymásnak érzékeny búcsút a következő hónapig. Addig is maradtam

*Brazil (magyar hangja Bear™ volt)*

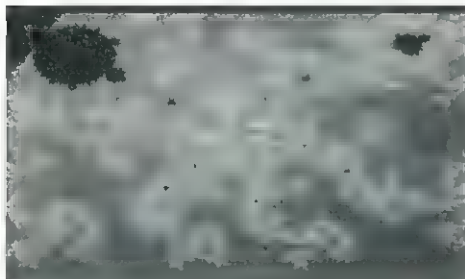


# PPD ZÓNA

## MandelMania 4.1

A fraktálok világa

Az AGA chip-set megjelenése a fraktálprogramok terén is megélénkítette a programok fejlesztését. A MandelMania segítségével Mandelbrot, Julia, MandelBrot CPM, Julia CMP halmazok és a Lya-punov tér számoltatható ki. A CMP egy az algoritmus egy kisebb módosítását jelenti, mellyel az tényleges iterációs számot transzformálják át.

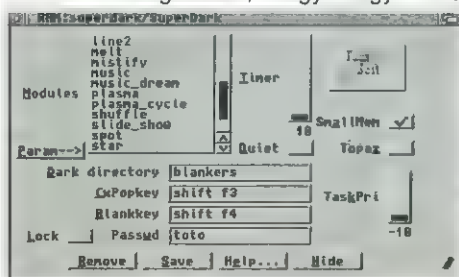


A program támogatja a 68020+ és a koprocesszorok használatát, a képek bármilyen AGA felbontásúak lehetnek, a megjelenítés módja lehet két vagy három dimenziós. A program rendelkezik ARexx interface-szel is, melyen keresztül akár animációk is készíthetők. Azok számára, akik idegenkednek önállóan ARexx vezérlőfile-okat írni, néhányat a szerző is mellékel, melyek egyszerűen módosíthatók.

## SuperDark V2.0a

Egy(?) screen blanker

Egy újabb screen blankerrel bővíülhet a gyűjtők gyűjteménye. A SuperDark azonban nem egyszerűen egy a sok között, hanem egy, sok lehetőséggel rendelkező blanker. Ez már a sok fajta, paraméterezhető blankerben is megnyilvánul. További hasznos szolgáltatás, hogy nagy CPU



terheltséggel járó alkalmazások esetén (pl. ray-tracing képek számítása), egyszerűen egy üres képernyő jelenik meg, nem használva felesleges CPU időt a blankerhez tartozó műveletekre.

A programhoz akár blanker modulok is fejleszthetők, az ehhez szükséges dokumentációt és minta modul forráskódját mellékeli a szerző.

A program jelenleg még postcardware, azaz mindössze egy a felhasználó országát ábrázoló levelezőlapot kell küldeni a szerzőnek, melyen a programról alkotott vélemény és az esetleges javaslatok is megírhatók, többek közt az is, hogy egyes blankerek gyakran rendszerösszeomlás okoznak, míg mások kivitelezése kissé amatőr.

## COPCOL ED V1.1

Szerkesszünk szivárványt!

A Copper Colors Editor segítségével a programozók egyszerűen megszerkeszthetik a copper segítségével létrehozott szín beállításokat. A kényelmes használat érdekében a szerkesztett copper-lista aktuális részlete a képernyő középső részén nagyított formában látható.

A programmal megszerkesztett copper-lista többféle módon is kimenthető: lehetőség van a hardware regiszterek feltöltéséhez szükséges formátumban, vagy egyszerűen R, G, B számhármassok formájában, vagy a későbbi újra felhasználáshoz a program saját formátumában.

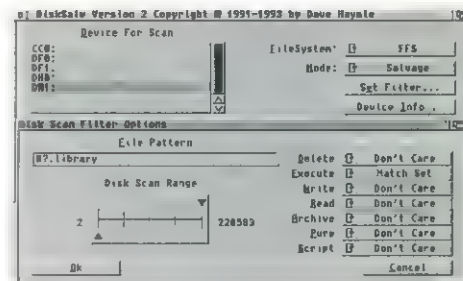
A program támogatja mind a régi, mind az új (AGA) chip-készlettel rendelkező gépeket.

## DiskSalv2 V11.27

Az adatvisszaállító

Dave Haynie neve egybeforrt az Amiga történetével, így talán senki számára sem kell bemutatni. Annál érdemesebb bemutatni a hosszú időn keresztül fejlesztett programját, mely segítségével a sérült lemezek (floppy, hard) tartalma menthető meg.

A program két alapvető üzemmódban működik: Recover-by-Copy, azaz a file-ok átmásolásával menti meg az adatokat,



vagy a Fix-in-Place, azaz átmásolás nélkül próbálja visszaállítani a file-okat. E két mód több üzemmódban lett megvalósítva: az minden file átmásolása másik adathordozóra (salvage), törölt file-ok visszaállítása (undelete), a gépből korán kivett lemezek rendbe tétele (validate), sérült lemezek javítása (repair), formázott lemezek visszaállítása (unformat).

A program OS2.0+ alatt működik, támogatja az FFS, az international és a directory cache filesystemeket, használható Workbench és Shell alatt is. A program freeware, a szerzőnél többszintű regisztráció lehetséges \$10 szükséges a program felhasználóinak adatbázisába kerüléshez, \$40 a nyomtatott kézikönyvhöz, további \$10 az update-ek egy évi megkapásához.

## DMS II V1.0

Könnyű használat

A DMS Intuition Interface V1.0 azok számára lehet hasznos, akik gyakran dolgoznak DMS-sel tömörített lemezekkel. E program segítségével az egyébként parancssoros interface-szel rendelkező DMS program gadget-ekkel kezelhetővé válik.

A program freeware, a szerző mellékeli a teljes assembly forráskódot is. Egyetlen negatívumként az említendő meg, hogy csak OS3.0-n működik tökéletesen.

(JOCO)





# AMOS the Creator

Amoséknál szokás szerint megint nem nyaraltak. Mivel a nyár kellős közepén dobták piacra a már rég beígért Amos Pro V2.0 illetve, az új APro Compilert. A kettő szorosan összetartozik, mivel a Compiler installálásakor csak V2.0-ás APro-val hajlandó összekapcsolódni. Maga a Compiler természetesen használható külön is! Vagyis nem muszály felinstallálni, viszont így kénytelenek vagyunk lemondani arról a lehetőségről, hogy akár közvetlen APro-ból tudjuk kezelni (menüből).

No de lássuk milyen meglepetést tartogat nekünk az Update, és a Compiler. Kinézetre teljesen olyan maradt mint a "régebbi" verzió, viszont belülről igen jelentős átalakuláson esett át. Teljesen újra írták! A főprogram csak 22 kbyte! Ez persze nem jelenti azt, hogy ennyi lenne az editor mérete, hanem azt az új koncepciót tükrözi, hogy az Amos.library-ra teszik át a hangsúlyt. Így modulárisan csatlakozhatnak a további library-k, és a további Update lehetőségek is egyszerűsödnek. A memória igénye is csökkent már csak 500 k-t foglal le a kedvenc gépünkben. Az editort már felkészítették a következő, AGA-s update befogadására, ami még ebben az évben várható.

Mi változott? Resuce Bank adatot ASCII fájlban tárolja. Tehát akár CED-ben is megírható, illetve ha létrehozol, editálsz Dialog ablakot, akkor automatikusan meghív egy, általad kiválasztott szövegszerkesztőt. Alaphelyzetben az ED-et. Nem Amos programok indítása Amos-ból. Exec "név" ilyenkor automatikusan megnyit egy ablakot. Egy CLI nyitása Exec "NEWCLI" paranccsal lehetséges. Teljeskörű Library és Device kezelés. Library, Device Open. Valamint egy hasznos utasítás a Get Bob Palette. Tehát szinte teljesen a régi, de mégis teljesen más. Az editor Setmap, és karakterkészletét már a rendszerből (WB) kell beállítani.

De most lássuk várva várt APro Compilert!

Külsőakra, hasonlóan az APro editorhoz, igen szép. Ha a pointerrel rámutatsz egy egy ikonra akkor, az éppen aktuális ikont animálja. Utasításai, opciói szinte teljesen azonosak a "sima" V1.35 Amos Compiler-rel. Itt is beállíthatjuk, hogy nyisson ablakot, képernyőt induláskor, CLI, vagy WB startot kérhetünk, bemásolja-e az összes library-t, tömörítést (Squash) kérhetünk stb. Természetesen ismeri az összes APro utasításokat. Plusz szolgáltatása, hogy a Setup menüben beállítható, hogy fordítás közben szeretnéd-e hallgatni kedvenc moduljaid valamelyikét, illetve IFF animációt is nézhetsz közben, vagy akár egyszerre mindkettőt. Azt

talán mondanom se kellene, hogy ezeket a mellékszolgáltatásokat HD-vel és sok memóriával rendelkezőknek ajánlom.

Újdonsága a Compiler List Editor.

Itt akár több Amos programot is fordíthatunk sorjában. Vagy egész directory-kat.

Fordítási opciók (hova fordítson):

- Disk > Disk
- List of program > Disk
- Current program > Disk
- Current program > Editor Window

Ha az Editor Window-ba kéred a fordítást, akkor az Amos\_Compiled procedurába teszi, akárcsak a régebbi Amosnál, ha a célfordítást Amos-ban kérted (AmosLemezűjság #4). Miatán szép sorjában végignézed a compiler opcióit, és tanácstalanul nézed egy-egy menüpont szerepét, ne essél kétségbe. Úgy mint a APro-nál itt is beépített Help rendszer segíti a tanácstalan felhasználót. Elég csak a Help ikont kiválasztanod és teljes információt kaphatsz egy-egy menüpont, opció szerepéről, használatáról. Így a Compiler kezelése igen egyszerű, könnyű.

De most lássuk a lényegét, milyen gyors. És hogy viselkedik a fordításoknál. Teszt gép A1200-HD - 2 MB RAM, a fordítás HD-ről - HD-re történt.

Eredeti (Amos) forrás - 120 kB.

Lefordítás - WB.exec-re történt, ami önállóan futtatható.

Opció - fűzze bele az összes Amos.library-t, így semmiféle library nem szükséges a futtáshoz.

Lefordított forrás	- 191 kB
Fordítási idő	- 7 mp
Squash (tömörítéssel)	- 114 kB
Squash idő	- 35 mp

Vagyis a végeredmény 114 kB, ami azért nem rossz. Kipróbáltam többféle opcióban is. Az eredeti forráslista ugyanaz, de most nem kérttem, hogy NE fűzze bele az összes Amos.library-t.

Lefordított forrás így csak - 80 kB (eredeti 120 kB). Maga a tömörítés (Squash) egy kicsit lassú, pedig a PPacker library-t használja. De a hatékonysága jó. Mindenesetre igen ajánlom mindenki figyelmébe mindkét programot, főleg a HD tulajdonosoknak.

Végezetül ismét pár szót a Basic-szerű nyelvekről. Az AmigaFormat 51B lemezén egy igen klassz játékot találtam. A Skidmarks preview-t. A játék egy autósrodeo verseny, amint elkezdtem vele játszani egyből odaszögezett a joy-hoz. Nem vagyok játékmániás, de ez a program valahogy annyira élethűre, élvezetesre sikerül. Hogy mégis miért írok erről? Hát mert a

játékot Blitz Basic-ben írták (és nem akartam elhinni). Nemtudom ismeritek-e a Neuronics c. táblásjátékot, amit a Silmaris adott ki; nos a játékot teljes egészében Amos-ban írták!

Végezetül a Compiler második lemezén található igen színvonalas demokból mellékelünk mintának egyet. Próbáljátok ki, a jutalom nem marad el!

```
'-----  
' Cycling Plasma  
' By Jean-Baptiste BOLCATO  
' Average Acceleration: 260 %  
' Original AMOS Compiler: 240 %  
'-----
```

```
Set Buffer 4  
XMAX=256  
YMAX=256-56*(Ntsc=True)  
XBLOCK=248  
YBLOCK=248  
Degree  
Dim X(360),Y(360)  
X MID=XBLOCK-XMAX/2  
Y MID=YBLOCK-YMAX/2  
For A=1 To 360  
  X(A)=X MID+X MID*Cos(A)  
  Y(A)=Y MID+Y MID*Sin(A)  
Next A  
Screen Open 0,512,512,32,Lowres  
Screen Display 0,160,50,XMAX,YMAX  
Flash Off : Curs Off : Hide  
For I=1 To 15  
  Colour I,$800+I*$11 : Colour 31-I,$800+I*$11  
Next I  
Colour 31,$700  
Cls 0 : Wait Vbl  
For Y=0 To YBLOCK/2  
  For X=0 To XBLOCK/2  
    IK=X*X : IK=IK+Y*Y  
    IK=IK/16 : IK=IK mod 31  
    Inc IK : Ink IK  
    Plot X,Y : Plot XBLOCK-X,Y  
    Plot X,YBLOCK-Y  
    Plot XBLOCK-X,YBLOCK-Y  
  Next X  
Next Y  
Screen Copy 0,0,0,248,248 To 0,248,0  
Screen Copy 0,0,0,248,248 To 0,0,248  
Screen Copy 0,0,0,248,248 To 0,248,248  
Screen 0  
Shift Up 1,1,31,1  
Repeat  
  Add A,1,1 To 360  
  Screen Offset 0,X(A),Y(A)  
  Wait Vbl  
Until Mouse Key or(Inkey$<>"")  
End
```

Lázi & Angler of HAC





# MÁGIKUS LAPOK

Üdv, művelődő ember. Újabb dózis feltárt titok és újdonság vár. A múltkorhoz kapcsolódó adatokkal kezdem.

Rövid kiegészítés a **Jousting** plate-hez. A páncél nagyon korlátozza a látást-hallást, és a lovat irányító finom kar és lábmozdulatokat. A bajvivókat elválasztó palánk célja volt, hogy a lovakat irányban tartsa.

Csatában NEM viselték! Elrettentés következik az ilyen szándék ellen, továbbra is "lakó"-ként hivatkozok a páncélt használóra.

A páncél merevsége és a külvilág csökkent észlelése miatt az ügyességbonusz nem számít az AC-be.

Ha a lakó kitéved a palánkok közül, a külvilágban sok **MEGLEPETÉS** várja -5 büntetés formájában. Elképzelhető, hogy több kis falun átlovagol anélkül, hogy észrevenné.

Persze sisak nélkül a lakó átláthatja mi zajlik körülötte, ilyenkor kell a fejére célozni. Csak -8 támadás AC +10 ellen (a lakó mágikus védőtárgyai számítanak), és nem feleződik a sebzés sem.

További jó ötletekkel a DM bebizonyíthatja hogy ez a páncél hova való. Pl.: különleges erőpróba kell a kéz "szabad" mozgatásához. Vagy nem sikerül (túl erős a páncél), vagy igen és a karakter sikeresen tönkreteszi a páncél illesztéseit.

A páncélnak létezik félvértezet típusa is. A lábakat szabadon hagyja, de a moped kismotorok lábpajzsához hasonló acéllemez van a lovon. A félvértezet fizikai súlya csak 65 lbs., vagy 90 lbs. a megterheltség számításokhoz. A lábvédős lószerszám összsúlya 60 lbs. Lóháton a lábvédővel együtt ugyanazt az AC-t és előnyt nyújtja mint az alapváltozat. A lábakkal szabadon mozoghatnak, de felül minden a régi.

Gyalogharcban a védetlen lábak vannak a legtöbb sebnak kitéve, így az átlagolt védettség is csak AC +4. A sikeres támadások kockáinként -1 sebzést okoznak, kivéve ha *célzott támadások* a lábakra. 1d20+20 kör levenni, segítő felezi az időt (max. 2 segítő).

A Bajvivó páncél ára megfelel a Teljes lemezvértének, csicsától és a mester nevé-től függően 4.000 - 10.000 arany. Retten-tően sok azt tekintve, hogy mennyire egy-célú, de arra elengedhetetlen. A féltípus ára megfelel a Csatavértének, de a lábvé-dős lószerszám további 350 arany a ló-vértezet árához. E két páncél azért ren-delkezhetsz sebződéscsökkentő és extrém AC-t nyújtó előnyökkel, mert egyben kü-lönleges, játékegyensúlyt nem veszélyez-tető a felhasználási körük. Ott az ellenfél is hasonló páncélt visel, és a bajvivásnak célja főleg a verseny, ritkán az öldöklés. Persze DM-től függ, hogy világában a bajvivás e formája, és a hozzávaló pán-célok létezzenek.

Kicsit bővebben a *számszeríj*kről. A PHB ír *kézi, könnyű és nehéz* változatról. Ennél jelentősen több volt a való történe-lem folyamán, de ha 3 alaptípusba kell összesűriteni őket, azokat a PHB-től ki-csít eltérve fogalmaznám meg. Az **Arms and Equipment guide** már helyesbített, én kicsit tovább megyek a dologgal. Ezt a létező modellek alapján teszem, a fegy-vertáblázatban leírtakhoz jobban illesz-tető meghatározással. Persze a leírtak akár megfelelőbbek, akár nem, a saját ál-láspontom a tárgyról.

Kezdem a kézi változattal, a nyílpisztoly-lal. Ennél a támadás a lövések összeg-zése, az AD&D általános értelmezése szerint. A PHB szerint csak 1 támadást lehet használatára dobni, körönként. Ezt talán a szerzők elhibázták, és azóta sem került kijavításra. Az volt a kiindulópont, hogy ne legyen "erősebb" a nagyobb tí-pusoknál. Pedig azok más elbírálás alá esnek, lásd az előző számban. Rugalmas acéllemez az íjrész, kézzel is könnyen felhúzható, de a törzsébe építenek ajzó-fogantyút. A lövedékei 6" hosszúak.

A könnyű és nehéz számszeríjnál, más néven nyílpuskákna, legyen ahogy írtam: 1 támadásuk = 1 lövésük. Mi vesz el annyi időt, hogy csak 1 vagy 2 körönként használhatóak?

A felajzás, helyesebben felkurblizás. A számszeríjak lövéskor a használó erejét a szerkezetük erejével helyettesítik. A nyíl-puskák szerkezete már olyan feszítőerőt igényel használat előtt, hogy azt kisebb adagokban érdemes csak bevinni, me-

chanikus segédlettel. Lássuk erről mit ír a PHB:

A 73. oldal szerint "*a könnyű számszeríjat egy tárgynak kell támasztani, aztán a törzsre rakott emelővel felajzani*". Ezt az emelővasat kecskelábnak is hívják a for-mája miatt. A legegyszerűbb és leggyor-sabb eszköz, de a valóságban csak a gyengébb szerkezetű számszeríjakhoz való. Az íjrész fából vagy rétegelt össze-tett fa -csont stb. lemezekből készül. "*A nehéz számszeríjat oly erőigényes fel-húzni, hogy cranequin (egyszerű csiga vagy emelő) szükséges a felajzásához, amit a fegyverhez adnak. Egyik lábat a számszeríj végén levő kengyelbe kell he-lyezni amíg a cranequin működik*". A való-di cranequin fémtokba illesztett forgató-  
karos fogaskerékből, egy nagykerék áttél-telből, és ahhoz illeszkedő fogazású, kampós végű acélrúdból áll. A tokot rá kell csúsztatni a nyílpuska törzsére, a kampót meg az idegbe akasztani, és régi-módi kávédarálóhoz hasonlóan sokáig kurbli-zni. Az íjrész acélból készül, hogy elég erőt tárolhasson.

A cranequin a számszeríjak valós soka-ságában könnyű, közepesnek vett, és ne-héz típusoknál is használatos volt. Az AD&D könnyű számszeríjához ezt társí-tom. De a legerősebb szerkezetűekhez egy másik eszköz jobbnak bizonyult. Ha az AD&D nehéz számszeríj ezt a véglelet jelképezi, akkor **windlass** tartozzon hozzá.

Ez egy csigarend-szer, alján kampók-kal az ideg számá-ra, tetején biciklipe-dálra hasonló haj-tórészsel, amit kétkézzel kell tekerni. Akár egy mai body building te-rem valamely kínzógépe, és hatásban sem lehet kü-lönb. A nehéz számszeríj ele-jén lábkengyel van, a talajnak támasztva bele kell lépni egy lábbal, és a felső végére il-





leszteni a hajtókarokat. Ezután leengedni a kampókat, és beakasztás után kétkézzel felkurblizni. A felajzott nehézsámszeríjat támasztékra kell emelni, tölteni, célozni, és pukk! Már érthető, hogy miért kétkörönként lő?

Mint írom, a legtöbb idő a kurblizással megy el, DM's option a következő. Ha a számszeríjasznak több felajzott, töltött fegyver áll rendelkezésére... Hogy egy kör alatt hányat lehet kilőni, a DM-re van bízva, én max. 4-et engednék bármely nyílpuskából. Ettől még nem valószínű, hogy minden kalandor 4 nehéznyílpuskát fog cipelni. Könnyű nyílpuskánál 4, nehéznél számszeríjaszonként 8 segéddel folyamatos 4/1-es tüzelés lehetséges. Egy ostromlott várban pl.: az asszonyokat és az öregeket be lehet állítani ilyen segédnek, így a jól képzett védők brutális tűz alatt tarthatják egy ideig az ostromlót.

Ha már szóba került, adok még néhány kapcsolódó adatot. Miben nyilvánul meg a számszeríjknál a minőségi készítés? Itt van néhány tipp:

- +1 a támadásdobáshoz
- +1 a sebzéshez
- +10 y. rövidtáv
- +20 y. középtáv
- +20 y. hosszútáv

Könnyű számszeríjknál max. 2, nehéznél max. 3 lehetséges a felsoroltak közül, nagyon precíz mestermunka miatt. Ez rugalmasabb és erősebb íjrész, íjrész és törzs pontosabb összeillesztését, jobban kézre-eső tervezést jelenthet. Lövedékeknél a magas minőség +1, a támadásdobáshoz a jobb aerodinamikai tulajdonságok, keményebb hegy, és a kiegyensúlyozás miatt.

Speciális számszeríjlövedékek itt is lehetségesek, akár az íjknál. Az alap számszeríjlövedék a **sheaf arrow**-nak felel meg, itt nincs külön **flight arrow**. Kő és csont hegyek legfeljebb Athason léteznek, de ott a nehéznyílpuska íjrésze is különleges csontból készül acél helyett. Van **gyújtólövedék**, tulajdonsága ugyanaz mint az Arms and Equipment gyújtónyílász. Érdekesség a **tompavégű**, ami "stun"-ol, vagyis szédülést - kóválygást okoz. A formája átmenet körte és kúp közt. Csak nyílpuskákhoz készül. Sebzése ugyanaz mint a sima lövedéké, de zúzó támadásnak számít. A fél vagy kisebb HD-os ellenfélnek ha kibírta a sebzést, halálmentőt is kell dobnia. Ha nincs meg 1d6 körre kóvályog az ütés erejétől.

Na, ennyi egy életre elég a számszeríjkból.

Egy '93-as kiadványról írom le a véleményem. A **The Complete Book of Gnomes & Halflings**-ről. Rossz előérzettel vettem kézbe a kicsi népek könyvét, a sok komplett könyv valahogy bágyaszt mostanság. Azonban nem tűnt olyanak, mint rémálmaim sugallták. A könyv két nagy részből áll, kb. 60 - 60 oldalt kapott mind a gnómok, mind a félszerzetek eredete és alfajai, említi saját istenségeik, élet- és viselkedésmódjuk, nézőpontjuk, és egy tucat Kit-et. Mindkét fő rész vége bemutatja a faj egy tipikus faluját, és egyszerű kalandötletekkel zárul.

Az eredet elfogadható mint kiindulási alap, amit a DM saját világához igazíthat, ha még nem írt saját verziót. A faji istenségek világok fölött állóak olyan szempontból, hogy jellemzően a faj nekik köszöni létrejöttét minden világban, még ha más néven nevezik is létrehozóikat. Tehát összekötik az univerzumban a fajt. A leírásuk csak formális, említésszerű, a **Monster Mythology** kiadvány tartalmazza a részleteket is.

Az alfajok ismertetése felváltja a PHB-ban leírtakat, és újonnan kitalált alfajokat is tartalmaz. Itt is, és a többi fajkönyvben észlelhető, hogy az eredetileg PHB-ben leírt alapfajhoz nem nyúlnak túlságosan hozzá, de de a többen elszabadul a pokol. A tulajdonságok egyik fele csökken, másik nő 1-gyel, vagy 2-vel. Ráadásul a faji tulajdonsághatár táblákba már beleszámolják a módosítókat, és a +2-es tulajdonságok nem mehetnek 18 vagy 19 fölé. Én úgy emlékszem, hogy a 2nd editionban eredetileg máshogy van ez a szisztéma. A kiadványszerzők esetleg megtekinthetnék a PHB-ban. Ez a fajta szisztéma az első kiadásból jött vissza, bár nem láttam sehol hivatalosan bejelentve hogy újra érvényes.

A kultúra ismertetése nagyon érdekes és élvezetes, hiszen a PHB egy oldalban említi egy egész fajt. Ezért alakult ki az a szemlélet, hogy a kicsi népek mind hülyék. A félszerzet kaotikus-semleges szemtelen tolvajként, a gnóm hülye illuzionistaként él a köztudatban. Ennek az egész könyvnek a lényeges részét a kultúra, gondolkozásmód és viselkedésmód leírása adja. Hogy ne kelljen őket továbbra is a rossz sablonok alapján játszani. De ezután jönnek a Kit-ek. Leírom a nevét néhány gnóm Kit-nek:

- harcosoknak - Goblinverő

- illuzionistáknak - Eltűnő
- tolvajoknak - Lopakodó

Ízelítő a felülmúlhatatlan félszerzet Kit-ekből:

- harcosoknak - Íjász
- Zsoldos
- Fegyverhordó
- papoknak - Gyógyító
- tolvajoknak - Rabló
- Betörő
- Csempész

A DMG 22. oldalán az új osztály készítéséhez adott tanácsok szerintem vonatkoznak a Kit-ekre is. Semmi értelme beszűkített túlspecializált sablonok készítésének. Túl hamar elmúlik az újdonságuk, és utána kinek van kedve egycélú unalmas karakterrel játszani? És a lényegük annyira gyenge. Néhány Kit egyenesen olyan sablont ad, amelyben a játékos elveszíti irányítását a karaktere felett (*dobj bölcsességet, vagy teszed ami le van írva*). További hibák találhatóak a magyarázatukban, példa a Fegyverhordó. És ez még csak nem is a legrosszabb a Kit-ek közt. Egyik előnye, hogy mivel egy harcos, erdőjáró, vagy vitéz mellett kalandozik, a max. szintjére 2-vel nő. Egy közönséges félszerzet harcos a party tagjaként akár fél tucat harcossal is körül lehet véve, akkor miért nem tud bármeddig fejlődni segítségükkel? Mellesleg harcos erdőjárónál vagy vitéznél mégcsak szintet sem tud lépni, csak harcossal. Akkor miért segítség a fegyvereknek ugyanez?

A hasonló kiadványokhoz képest komoly hiányosság a fajtára jellemző egyedi varázstárgyak leírásának hiánya. A félszerzetek részéről papjaik által teremtett egyszerű, kényelmet teremtő tárgyakra számítottam volna. A gnómok részéről ötletes illúzióteremtő tárgyakra, bár az illúzió fogalma valahogy sugallja a mulandóságot. Talán ezért nem zárnak a gnómok ilyen mágiát tárgyakba. Viszont drágaköveket különleges dolgokra felhasználó varázstárgyaik nyilván vannak. Elfért volna még néhány új varázslat is, részben felfedhetné volna a könyv a gnómok titkos illúzióvarázslatait. A Kit-ek helyett igazán megérte volna ilyesmivel bővíteni a kiadványt.

Röviden: kultúrolvasmánynak jó, számok - adatok szempontjából bosszantó. Legközelebb talán a **The complete Book of Alchemists & Sages**-ről írhatok?

Hoild



# Apró hirdetés

## Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.

1399 Budapest, Pf. 701/765

### Amiga felhasználói kézikönyv magyarul!

Júniusban megjelent a várva-várt magyar nyelvű kézikönyv az új Amiga tulajdonosoknak, valamint mindenkinek, aki szeretné jobban megismerni a gépét. A könyv 214 oldalon ismerteti az 1.3-as DOS és Workbench utasításait valamint a 2.0-ás rendszerben történt változtatásokat. A könyv ára a Kiadónál 392 Ft.

Kapható még: AMOS kézikönyv magyarul! Ára: 330 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor

Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.

Tel.: Tiszaföldvár 307

Elcserélném Kickstart átkapcsolómat 2.0-s EPROM-okkal eredeti 2.0-s ROM-ra. Megegyezés szerinti feltételekkel.

Mohácsi János, tel.: 185-35-00 / 26-49 mellék (napközben)

Keresünk megvételre működőképes plus/4-et, reális áron.

Ajánlatokat várjuk a következő címre: 1399 Budapest, Pf. 701/765

Áron alul eladó  $\frac{1}{2}$  éves A500, chip/fast átkapcsoló, boot-selector, 5.25" drive, TV-RGB kábel, könyvek, 50 lemez, mouse + pad, porvédő.

Tizedes Csaba

2132 Felsőgöd, Ménesi u. 8.

PC-sek figyelem! Kizárólag magyar fejlesztésű PD-vel, shareware-ekkel, freeware-ekkel foglalkozó klubot szeretnénk létrehozni. Programozók és felhasználók jelentkezését várjuk.

Érd.: Andor Gyula · 9400 Sopron, Lackner K. u. 7. · Válaszboríték!

Megjelent a HUGO, a legújabb PC-s lemezűség. Ára 160 Ft lemezzel és postaköltséggel együtt. 5.25 és 3.5"-es lemezen egyaránt. Megrendelhető a UNIVERCITY címen: Brúgós Gyula · 4220 Hajdúböszörmény, Győrössi krt. 7. II/9.

Amiga 500 (1 MB) + 3 $\frac{1}{2}$  és 5 $\frac{1}{4}$ "-es drive-ok + 400 lemez + joy + szakkönyvek stb. 70.000 Ft-ért eladó.

Huszár Csaba

3121 Salgótarján, Szondi u. 39

Amiga 500 bővítővel, modulátorral, joystickkal, 130 lemezzel, szakkönyvekkel olcsón sürgősen eladó.

Beregi Tamás · 1025 Bp., Törökvesztő út 128. · Tel.: 176-0162

Eredeti Sound Blaster Pro hangkártya könyvekkel és szoftverekkel eladó! Ára 18.000 Ft.

Tel.: (06-27)-345-016

Amiga 500 Plus (2.0 kick, 2 MB chip), Rocrec hardrive 85 MB harddisk/2 MB fastram (8 MB-ig

bővíthető). HARMS Pro-030-Board turbókártya (68030/882 4 MB 32 bites ram (8 MB-ig bővíthető sürgősen eladó egyben vagy külön-külön is. Egyben csak 100.000 Ft!

Tel.: Szokodi András, napközben 113-9026, este 177-2855

Új, PANASONIC dupla sebességű CD-ROM + 4 CD + SoundBlaster Pro 2 komp. kártya eladó 67.000 Ft-ért. Ugyanitt MITSUMI CD-ROM (új) 18.000 Ft-ért.

Tel.: 156-8133 (este)

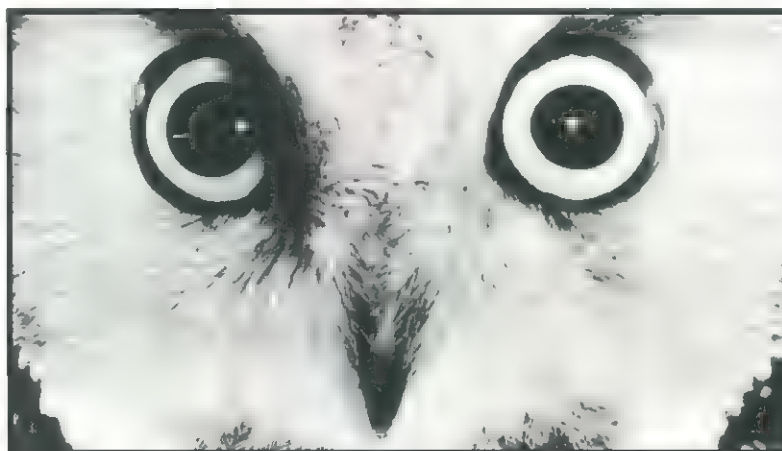
Amiga 500-hoz eladó 512 kB-os RAM-bővítő (2.000 Ft), órával (2.400 Ft).

Kaderavek Gábor

8600 Siófok, Zrínyi M. u. 6.

Eladó egy Tandem 286/16MHz -es AT 1Mb RAM-mal, (5Mbyte-ig bővíthető) 20 Mb harddisc-kel és 256/512 Kbyte-os VGA-kártyával. Érdeklődni lehet: Kiss László

Tel:1-410-226



## LÁTTA MÁR?

**PONT**  
Magyar Hirdetési Lap

**A legolcsóbb hirdetési lap.  
Keresse az újságárusoknál!**

**Központi hirdetésfelvételi iroda:**

**VIII., József krt. 69.**

**(Az Üllői úttól egy sarok)**



Köszöntöm nézőinket az Imagine rovat következő adásában. Mint egy hónapja ígértem, most a lámpákról fogok néhány dolgot elmondani. Előbb azonban tegyük kitérőt a rovatához érkezett kérdések megválaszolására érdekében. (Jó duma, az előző szám épp hogy csak megjelent, amikor ezeket a sorokat a monitorba vésem, levél tehát még nem jöhetett.) A felvetett kérdés régebben érkezett a GURU címére, annál is inkább esedékes a válasz.

A levélíró kérdése egyszerű, lehet-e az Imagine-ben tárgyakat tükrözni? A válasz kissé összetettebb. Ha azt írom, nem, valótlant állítok. Ha igennel válaszlok, megint nem mondok igazat, ugyanis nincs direkt tükröző funkciója a programnak. A megoldás tehát bonyolultabb, nézzük a mikéntjét.

A tükrözést a Detail editorban lehet végrehajtani. Jelöld ki a tükrözendő tárgyat, majd az Object menü Mold parancsára megjelenő kérdésben válaszd az Extrude funkciót. A kezdőbbek kedvéért elmagyarázom ez mire való civilben. A Mold egy összefoglalója néhány olyan funkciónak, amelyekkel a tárgy térbeli manipulációját lehet elérni, úgymint kinyomás, forgástestek létrehozása, gömbrefeszítés stb. Ezek közül az Extrude a térbeli kinyomásért felelős. Címszavakban nézzük át az egyes paraméterek jelentését.

**To Length** - Megadott távolságra nyomja ki a kijelölt tárgyat. **Length** - A kinyomás távolsága. **Along Path** - A kinyomás egy előre definiált út mentén zajlik le. Ezzel a ponttal kapcsolatos a következő kettő is, leírásuk megtalálható előző cikkemben. **Path** - Az út neve. **Sections** - A kinyomással létrehozott tárgy szegmenseinek száma. **Y rotation** - Az elcsavarodás szöge. **X, Z Scaling** - A méretváltozás aránya (kúposág). **X, Z Translate** - Az oldalirányú eltolás mértéke. **Mirror Ends** - A végső szegmens tükrözése.

Nem véletlenül hagytam ezt utoljára, ez az ami nekünk kell. Ha ezt a kapcsolót kiikseled, a kinyomás során az utolsó szegmenset tükrözve helyezi el a program. Például egy olyan hengert akarsz készíteni, amelynek mindkét vége azonos módon kissé csúcsos. Ehhez hozz létre egy primitív korongot, aminek a közepét húzd ki a szükséges méretben,

majd egy szegmensből kinyomva, tükrözd meg a végét.

Tulajdonképpen ez az eljárás akkor is, amikor nem kinyomni akarjuk a tárgyat, hanem csak tükrözni. A kinyomást egy szegmensből kell végrehajtani, hosszát akkorára kell megadni, hogy a két rész elkülöníthető legyen egymástól, majd az eredeti tárgy pontjait le kell törölni.

A tükrözés a tárgy X-Z tengelyei által meghatározott síkra történik, a tárgy tengelyének elmozgatásával tehát meghatározhatjuk a tükrő helyét.

És most a lámpákról. A Ray-Tracing programokban az egyik alapvető elem a fényforrás, mivel az ebből kiinduló fény útját modellezi a program. A világítás elrendezése döntően befolyásolja a kész kép minőségét. Sokan feltették már nekem azt a kérdést, az ő képeik miért nem olyan világosak, miért nincsenek rajtuk árnyékok, mint a magazinokban, reklámokban látható grafikákon. Az ilyen és hasonló kérdésekre próbálok most válaszolni, a megfelelő világítási elrendezéshez tanácsokat adni.

Figyelembe véve, hogy mindig vannak olyanok, akik még csak most ismerkednek, a legelejről kezdem. Az Imagine-ben két módon lehet lámpát létrehozni. A gyakoribb megoldás, hogy az Action, vagy a Stage editorban egy fényforrást adunk a beállításunkhoz. Ezt a fényforrást egy kis karika jelöli a színpadon. Az alapértelmezés a tér minden irányában egyenletesen sugárzó, gömbszerű fényforrás. Ha a később ismertetendő módon a fényt irányítottá tesszük, a karikából egy piciny kiálló vonal jelzi a fény irányát.



A Stage editorban a fényforrást az Objects menü Add Light Sources pontjával hozzuk létre, amit azután úgy kezelhetünk mint egy normál tárgyat, azzal a különbséggel, hogy a fényforrás nem látha-

tó sem a perspektíva képen, sem a kész képen. Ebből a szempontból a kamerához, vagy az utakhoz hasonló.

A Stage editorban általában a fényforrás pozícióját szoktuk beállítani, bár beállítható az iránya és a mérete is. A részletes paraméterezéshez át kell lépni az Action editorba.

Az alapértelmezés egy gömbszerű, fehér fényt adó, árnyékot nem vető és a távolsággal nem gyengülő intenzitású fehér fényforrás. A felsorolásból sejthető, hogy ezeket a paramétereket mind meg lehet változtatni. Lépünk tehát át az Action-ba.

A fényforrást itt is hozzáadhatjuk a beállításához, ha az utolsó állapotsorban az Add módban új színészt hozunk létre és annak típusául a Light Source-t választjuk. Ekkor, vagy ha Info módban a lámpa Actor felsoroló jelére kattintunk, egy kérdőzt kapunk, amiben a következő beállításokat tehetjük:

**Start, End Frame** - A szokásos, első és utolsó képkocka, amelyben az adott tárgy a színben van.

**Spherical** - Gömbszerű fényforrás, például a nap.

**Cylindrical** - Hengeres fény, mint a lézer.

**Conical** - Kúposan szétáradó fény, mint egy reflektor.

Ezek közül egyszerre csak egy kapcsolható be. Utóbbi két típus esetén a Stage editorban a fényforrás szimbólumán egy kis vonal jelenti a fény irányát, amit vagy a tárgy elforgatásával, vagy az Actionban az Align beállításával lehet szabályozni. Az irányított fény, a kamerához hasonlóan követhet is valamilyen utat, vagy tárgyat, ha a Align to Path, vagy a Track to Objectet választottuk ki.

A hengeres és a kúpos fény kékjének a szélességét valamint nyílásszögét a fényforrás X és Y tengelyeinek a mérete határozza meg (lásd ábra fény1 és fény2). Mivel az Imagine-ben a fény útja nem látszik, ezért a fénykéve alakját csak akkor láthatjuk, ha az valamely tárgyra rávetődik.





**Cast Shadows** - Bekapcsolásával a fényforrás árnyékot vet. Alapértelmezés szerint a fényforrások nem vetnek árnyékot. Ennek oka, hogy az árnyék jelentősen lelassítja a számolást. Minden lámpára külön meg lehet határozni, hogy vessen-e árnyékot, vagy sem. Ez a funkció csak Trace módban működik!

**Diminish Intensity** - Ha nincs bekapcsolva, a fényforrás fénye nem csökken a távolsággal. Globális fényforrásoknál, mint például a nap, ez a megfelelő. Ha bekapcsolod, a fény az útja során gyengülni fog. Az, hogy milyen messzire világít el a fény, a fényforrás Y tengelyének hosszától függ. Minél nagyobb a tengely, annál kisebb mértékben csökken a fényintenzitás.

**Red, Green, Blue Intensity** - A fény egyes színösszetevőinek az intenzitása. Az alapérték 255, de a közhiedelemmel szemben nem ez a maximum, hanem a 32.767. A magasabb érték természetesen nagyobb fényerőt jelent, ami pedig világosabb képet eredményez.

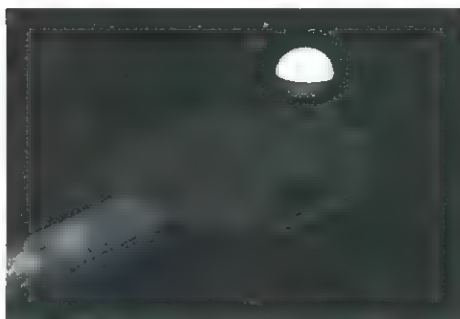
Az előbbieket demonstrálására készítettem három képet. A beállítás mindegyiken azonos, két lámpa világítja be a színpadot. Az egyik 2.000 pont magasról, nem csökkenő fényerejű fehér fénnel, a másik a kamera alól. Ez utóbbi a labda alját hivatott megvilágítani, fényereje csak 80-as.



Az első képen a fényforrás az alapértelmezés szerinti.



A másodikon felemeltem az egyes színösszetevők intenzitását 2.500-ra.



Majd a harmadik képen már a Cast Shadows-t is bekapcsoltam.

Remélem látható a különbség.

**Transition frame count** - A fényforrás, mint az Imagine-ben minden tárgy, az animáció alatt folyamatosan változtathatja a tulajdonságait. Ez a számláló adja meg, hogy az előző paramétereket hány képkocka alatt változtassa át az itt beállított-ra.

Az eddig tárgyalt fényforrások nem látható tárgyak.

Hogyan lehet olyan fényforrást készíteni, amely látható a kész képen? Két megoldás kínálkozik, az egyik, hogy készítsünk egy kívánt alakú tárgyat, és a színpadon belehelyezzünk egy fényforrást, van azonban egy szakszerűbb mód is. A Detail editor Attributes kérdésében be lehet állítani, hogy a tárgy fényforrásként viselkedjen. Ehhez a Light kapcsolót kell kiiktatni. A megjelenő kérdés majdnem azonos az Action-ban feltűnővel. A Drop szolgál a fényforrás attribútum törlésére.

A fényforrás tengelyével kapcsolatosan elmondottak itt is érvényesek. Van azonban a tárgyak fényforrássá tételével kapcsolatban néhány megszorítás. A fény mindig a tárgy tengelyének origójából sugárzik, és soha nem a tárgyból. Például egy neoncső elkészítése ezzel a módszerrel nem lehetséges.

Egy apró trükkel azonban áthidalhatjuk ezt a problémát, a kész képen ez fel sem fog tűnni. Tegyük fel, hogy egy fehér neoncső elkészítése a cél.



Ehhez készíts egy fehér hengert, a tengelyét állítsd középre, majd az Attributes-ben kapcsolod be a Light opciót és a Bright-ot. Ez utóbbi hatására a tárgy nem lesz árnyékolva, hanem egyformán fényesnek számítja a program. Látszólag olyan, mintha fényt sugározná. Így készült a negyedik pingpong kép. Ezen csak egy fényforrás van, maga a labda.

Persze ez sem segít azon, hogy a fény útja nem látszik. Mit tegyen az, aki olyan képet akar készíteni, amelyen a tárgyat egy spot lámpa világítja meg, és azt szeretné, hogy a lámpa fénye látszódjon? Erre is van megoldás. Készíteni kell egy olyan tárgyat, aminek az alakja azonos a lámpa fény sugarával, tehát egy hengert, vagy egy kúpot. Ezt a tárgyat ködszerű attribútummal kell ellátni, úgy, hogy majdnem teljesen átlátszó legyen. A Bright bekapcsolása itt is célszerű. Az így elkészített tárgyat kell a fényforrás és a megvilágítandó tárgy közé betenni, mintha az volna a fénykéve. Szemléltetésül ehhez is elkészítettem a pingpong képét.



Végezetül néhány apróság a fényforrásokkal kapcsolatban. Egy időben elvileg bármennyi lehet belőlük a színen, gyakorlatilag ezt a memória mérete és a Rendering Time korlátozza. Minél több fényforrással kell számolni, annál tovább tart.

A tükröző felületek nem verik vissza a fényt, csak a környezetük látszik bennük. Ebből adódóan árnyékos helyeket nem lehet ilyen felületekkel deríteni, csak újabb fényforrással. Mielőtt egy sötétebb hely világosítására újabb lámpát raknál be, gondold át a már meglévők elhelyezkedését, lehet hogy azok arrébb rakásával megoldódik a problémád. Az átrendezésre szánt idő bőven megtérül a végső kép számításánál!

Ennyit mára a világításról, így is eléggé káprázik a szemem a nagy fénytől (vagy attól, hogy elmúlt éjfél és még mindig a monitort bámulom). A jövő hónapban újra találkozunk, addig is ne kíméljétek a kérdéseitekkel!

Aurum



## AMIGA WINCHESTEREK AMIGA WINCHESTEREK AMIGA WINCHESTEREK

Amiga 500 (+)-hoz, 600-ashoz és Amiga 1200-eshez, PChez winchesterek:

2.5":	40 MB	- 13 900	60 MB	- 16.900
	80 MB	- 21 900	120 MB	- 23 900
3.5":	120 MB	- 20 900	170 MB	- 23 900
	210 MB	- 24 900	320 MB	- 32.900

A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással + 3.000

A1200 4MB 32 bites memóriabővítő (RAM nélkül, 4 db SIMM RAM-mal bővíthető, 2-szeres sebesség) - 11.900

AT-BUS Winchester Controller A1000/A500/A500+ -hoz Autoboot, FFS, Speed: 400-800 KByte/s 6.900

Külső memória bővítő RAM nélkül A1000/A500/A500+ -hoz 20-30%-os sebesség növekedés 6.900

Kickstart átkapcsoló, hogy a Többi program is fusson  
A500+ -on és A600-on V1 3 ROM-mal 4.500  
V2.x vagy V3.x ROM-mal 5.900

1 MB-os SIMM modul 6.000

Az árak az ÁFA-t és az egy év garanciát tartalmazzák!  
Az ACOMP KFT hivatalos szervize. Beépítések garanciavesztés nélkül!  
Commodore számítógépek teljes körű javítása.

Régus Kornél Nyitvatartási időben Telefon: 276-6637  
1212 Budapest, Kossuth Lajos 122. IV/28 Nyitva: H, K 15-19 Sz, Cs, P: 9-14

## RCA Hardware Tuning Service

*FEL- HI'VNI!*  
1067. Budapest VI.  
Csengery u. 76 I/8  
Tel/Fax.: 111-4782

Commodore és IBM Számítógépek  
és Perifériák SZERVIZE

## TERRA 2531 (IDŐUTAZÓK)

SCI-FI és Fantasy rajongók figyelem!

Fantasztikus kaland vár Rád!

Kalandozhatsz jövőben és ősi fantasy múltban,

legyőzheted egy ismeretlen világ szörnyeit, felkutathatod kincsseit!

Új levelezős szerepjáték! Csatlakozz Te is!

Érdeklődni lehet a következő címen:

Terra 2531 — Időutazók — 1399 Budapest Pf. 701 / 606

## 1993. november 5-6-7-én ismét ORSZÁGOS MIKROSZÁMÍTÓGÉPES TALÁLKOZÓ

Kecskeméten

### CACH '93 PARTY

(BASH5 avagy IN BLOOM 2)

Programból: - szakmai előadások  
- compo-k  
- mozifilm vetítés  
- sztárvendég

A demo, intro zenei és grafikai pályázatok  
feltételeiről részletes információ a  
Kecskeméti Ifjúsági Otthonban

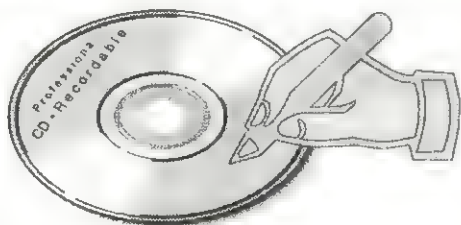
Tel: 76/4811-686 Tóth Csilla  
vagy 76/329-053 Kovács Judith

## WIN Computer

1067 Bp. Szondi u. 19 Tel.: 153-4304 Fax.: 117-2834

Új eredeti PC-s játékok érkeztek! 496 Ft+ÁFA-tól már kaphatók!

## CD-ROM és AUDIO CD lemezek egyedi és kiszériás gyártása !



CD-ROM lemezek írását  
vállaljuk a következő  
adathordozókról:  
-winchester  
-CD-ROM  
-streamer  
-floppy

**CD-ARCHIVE KFT.**

1162 Budapest  
Temesvári u. 30.

Tel.: 06-60-333-781  
Fax: 271-41-73

Minden szombaton:

### Számítógépes Börze

a

### Csokonai Művelődési Házban

Minden szombaton 10 és 15 óra között szeretettel  
várunk minden érdeklődőt klubunkban.

Programcsere IBM, Amiga, Atari  
és C64 géptípusokra.

Monitor és asztalberletet biztosítunk, neked  
csak a gépedet kell elhoznod!

Címünk a következő:

Csokonai Művelődési Ház  
1155 Eötvös u.  
Tel.:

Várunk szeretettel!



# NOVOTRADE 2C Kft.



Számítógépek  
TV-játékok  
Szakkönyvek  
Szoftverek  
Kiegészítők

## SEGA

Mega Drive	20.990 Ft
Master System	9.990 Ft
Game Gear	15.990 Ft
SEGA játékok	2.500-6.300 Ft

## Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-850 Ft
Quick Shot II Plus Joystick	850 Ft

## ATARI

520 STFM számítógép	26.990 Ft
1040 STFM számítógép	36.990 Ft
SC1224 color RGB monitor	24.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	17.990 Ft
Lynx tápegység	990 Ft
Lynx játékok	2.500-4.500 Ft



# SEGA

**Szenzációs Árak!**  
Festékszalag vásár Epson,  
STAR típusú printerekhez!

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknek árkedvezményt biztosítunk!  
1136 Budapest, Balzac u. 35. Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933





## GVP Mindig elől

Az amerikai GVP talán a legmegbízhatóbb, de biztosan a legnagyobb hardver kiegészítő gyártó a Commodore Amigához. A GURU aThalypex magyarországi GVP forgalmazó jóvoltából most új, még be sem jelentett GVP termékekről számolhat be olvasóinak.

### TBPCPlus

Ez egy belső kártya A2000/3000/4000-es gépekbe, broadcast minőségű képfeldolgozást tesz lehetővé. "Infinte window time-base-corrector"-ként működik, belül 8 bites 4:2:2-es professzionális minőségű digitális video jellel dolgozva. A TBPCPlus valós idejű képdigitalizálásra, 24 bites képmegjelenítésre, valamint különböző formátumú videojelek közötti konvertálásra képes. A profik számára a kártyán található egy SMPTE/EBU time code vevő/generátor is, amely VITC/LTC formában is képes dolgozni.

A kártya programozható különböző video effektekre is mint pl. szolarizáció, képek átszínezése, monokróm stb. A kártya egy három csatornás "switcher"-ként is használható a composite és Y/C ki/bemenetek segítségével.

A kártyán található egy ún. DFB (Digital Features Bus) és VEB (Video Expansion Bus). Ide később különböző hardverek csatlakoztathatók, mint JPEG/MPEG kártya, 3D DVE modul, Amiga Genlock stb.

A TBPCPlus várható megjelenési ideje 1993 október.

### A4098

Alacsony árú, gyors és megbízható SCSI vezérlő az Amiga 4000-eshez. A híres A2000 GVP-HC8+ vezérlő módosított változata. Várható megjelenés 1993 szeptember.

### A4000-040/33

A megtévesztő név ellenére ez a Motorola legújabb processzorára, a 40MHz-es 68040-esre épülő turbókártya az Amiga 4000-eshez. E mellett azért még tartalmaz egy SCSI2-es vezérlőt és 8 db 32 bites SIMM modul helyet, amellyel max. 128MB plusz memóriához juthatunk. Ez a kártya mindazt tartalmazza, ami a 4000-esből kimaradt. Várható szállítási határidő: 1993 4. negyedév.

### DSS-16/PCMCIA

A GVP első hitelkártya méretű bővítése a PCMCIA portra (A600/A1200). A DSS-16/PCMCIA nem más mint egy 16 bites hangdigitalizáló és visszajátszó modul. A digitalizálás és visszajátszás sebessége max. 48KHz (CD minőség) sztereóban! Várható szállítási határidő: 1993 október.

### G-Lock VGA+

A hírcsokor végére az IBM PC tulajdonosoknak is kínálunk valami csemegét: a GVP megjelenik az elsőhardverrel a PC-hez, a G-Lock VGA+ -val. Ez egy nem mindennapi SuperVGA kártya: ugyanis a képe videóra rögzíthető a Composite vagy Y/C kimenetéről. A kártyán található egy képkeverő áramkör is, amelynek segítségével élő videóra keverhető a megjelenített számítógép kép.

Magyarországi forgalmazó:

Thalypex  
1077 Budapest  
Baross tér 16.  
Tel.: (1)1-414-414

## LightRave PAL LightWave!

Amint köztudott a Lightwave 3D a Video Toaster rendszer 3D-s modellező és animációs szoftvere. Ez a legjobb programok közé tartozik az Amigán, csak éppen volt vele egy kis bökkenő: a Lightwave nem működött a Video Toaster nélkül - mostanáig.

Az amerikai Warm and Fuzzy Logi Inc. megalkotta a LightRave-et amely egy hardver+szoftver kombináció és lehetővé teszi a Lightwave futtatását a Video Toaster rendszer nélkül is! Mivel a Video Toaster mindmáig csak NTSC rendszerben működik, ez nekünk európai Amiga felhasználóknak kifejezetten öröndetes hír.

A LightRave ára \$500. A Video Toaster 3.0 szoftver upgrade (amely tartalmazza a Lightwave-t) ára \$600.

Warm and Fuzzy Logi Inc.  
2302 Marriot Road Richmond,  
Va 23229  
Tel.: (804) 285 - 4304

## WARP SYSTEM Lépünk egyszerrel!

Az ismeretlenségből bukkant elő az amerikai Cybernetics Inc. és rögtön egy nem is akármilyen termékkel! A WARP SYSTEM egy párhuzamosan működő RISC processzorokat tartalmazó kártya Amigához, amely fantasztikus sebességre gyorsítja gépünket.

A rendszer alapkiépítésben egy T805-ös (30MIPS/4.3MFLOPS) vagy a vadonatúj T9000 (200MIPS/50MFLOPS) Inmos transputer processzort tartalmaz. Ezeket a processzorokat kifejezetten párhuzamos működésre, egymással való kommunikálásra tervezték a legtöbb RISC processzorral ellentétben. Egy kártyára maximum három CPU helyezhető (3 db T9000 processzor 600MIPS/150MFLOPS teljesítményt nyújt), elméletileg korlátlan számú kártya összeköthető a beépített "Network Bus" segítségével.

Fontos, hogy a WARP SYSTEM-hez megjelenésekor már kapható lesz egy fejlesztői rendszer, amely egy párhuzamos feldolgozásra alkalmas kódot generáló C fordítóból, amellyel a cég ígérete szerint egy C-ben írt program 4-8 hét alatt illeszthető az új rendszerbe.

A várható megjelenési idő: 1994 első negyedév. Az árak egyelőre nem ismertek.

## ASDG Reszkess Silicon Graphics!

Az amerikai ASDG, az ADPro forgalmazója több új programmal rukkolt elő, ezúttal Silicon Graphics gépekre, ezek: *Elastic Reality* (az Amigás Morph Plus továbbfejlesztéséből született 3. generációs Morph program), *Image Independence* (az ADPro képfeldolgozó program korlátozott tudású változata, csak konvertálni és átmeretezni tud), *Abekas Driver* (digitális videóra rögzítéshez meghajtó program), *Lightning F/X* (fényeffekt program, a HBO-n sok műsorközi effekt ezzel készült), *NSA* (No Strings Attached - egy retusálóprogram, amely automatikusan eltüntet a digitalizált képekről a makettes trükkfelvételeknél a képeken látszó köteleket és drótoakat).

Marinov 'Gaborca' Gábor



# World of Commodore Amiga

## Pasadena, California 1993 szeptember 10-12.

*Idén ősszel is, mint minden évben megrendezték a World of Commodore Amiga kiállítást. Az idei rendezvényt különösen nagy érdeklődés kísérte. A Commodore-ral kapcsolatos ellentmondásos hírek - és az új gép, a CD32 bemutatója sok látogatót vonzott a napfényes California államba.*

A show három napja alatt egymást követték az előadások, az Amigára fejlesztő cégek mutatták be új termékeiket - a Commodore vezetői nyilatkoztak a cég helyzetéről és a jelenleg folyó fejlesztésekről.

A Commodore sajtótájékoztatója az Amiga CD32 bemutatásával kezdődött (az augusztusi európai bemutató után ez volt a tengerentúli premier). Érdekes, hogy a Commodore teljes erejével Európára koncentrált - míg nálunk október elejétől kapható a CD32, addig az USA-ban csak 1994 első negyedévéétől.

James Dionne a CBM elnöke értékelte az Amiga 4000 és 1200 eddigi eladásait. "Az A4000 jelentős siker. A fő probléma a géppel kapcsolatban az, hogy az igényeket kielégítő mennyiséget gyártunk belőle." Az Amiga 1200-as színén nagy népszerűségnek örvend. Dionne - a Commodore - reményei szerint az Amiga CD32 lesz a következő "C64". Szeretnék ugyanazt elérni vele, amit a C64-essel: minden otthonba becsempészeni egyet - ez alap lehet a drágább, jobb Amigákra áttéréshez. A Commodore új üzletpolitikája az Amigákra épül: a kevésbé népszerű Commodore PC-klónok forgalmazását más cégekre bízzák, és az Amiga továbbfejlesztésére koncentrálnak.

Dionne után Lewis Eggebrecht-nek a CBM Fejlesztési Igazgató-helyettesének előadása következett. Részletesen beszámolt az Amiga CD32 fejlesztésének lépéseiről, a gép képességeiről. Érdekes műhelytitkokat tudhattunk meg a konzolról: a fejlesztését az Amiga 1200-asával egyidőben kezdték meg. Ezt megelőzően azonban széles körű felméréseket folytat-

tak a játékprogram-fejlesztők körében, ők mit is várnak az új csodagéptől, milyen tudással véteznék fel? Ennek köszönhető többek között a dupla sebességű CD-ROM meghajtó, valamint chunky->planar grafikus konverter chip is. Sokan hiányolták a Kodak PhotoCD támogatást, nos mint Eggebrecht úr elmondta, a hardver fel van készítve erre, egyedül a Kodak cég licenz engedélyének (jelenlegi) hiánya az, hogy a CD32 még nem képes erre. Újdonság volt annak bejelentése is, hogy a CD32-höz mellélt "joypad"-okat egymással sorba lehet kötni. Maximum 4-4 ilyen láncba fűzve, egyszerre akár nyolcan is játszhatnak egy játékot!

A CD32 után az új kor szellemében a Commodore-nál folyó fejlesztésekről következtett részletes beszámoló. Az egyik szemem sír, a másik pedig nevet amikor ezekről a hírekről beszámolok. A cég anyagi gondjai, a csökkentett létszámú fejlesztőgárda miatt sok fejlesztést leállított a Commodore. Ezek:

*AA Display Enhancer  
Hálózati szoftver  
DSP kártya  
A4091 SCSI2-es vezérlő  
Multi-port kártya  
Ethernet hálózati kártya.*

Ezeknek a fejlesztéseknek (amelyek gyakorlatilag már gyártható termékek, csak éppen gyártani kellene őket) a teljes dokumentációját a Commodore nyilvánossá teszi az Amigával foglalkozó fejlesztőcégek előtt, méghozzá INGYEN!

A jó hírek: a show előtt egy héttel pró-

bálták ki az új AAA chip-set első működő prototípusát a Commodore-nál. A 4 chipből álló készlet természetesen még számos hibát tartalmazott, de már képes volt 24 bites képek megjelenítésére. Eggebrecht úr szerint a hibák fokozatos kijavítása IC-énként ~1 hónapot vesz igénybe, így a végleges prototípus 1994 januárjában várható. Az új chip-set-et tartalmazó gép megjelenése 1994 közepére várható.

Az AmigaOS 3.1 elkészült. Újdonságként CD-ROM fájlrendszert, különböző CD32-t támogató rutinokat, új Postscript nyomtató meghajtót és a 3.0-as rendszer hibajavításait tartalmazza. Szállítás: 1993 ősz.

Még ebben az évben megjelenik a dupla sebességű CD-ROM meghajtó az Amiga 1200-ashoz és 4000-eshez. Az 1200-as változatot a gép alján lévő buszra kell csatlakoztatni, és lesz benne chunky->planar grafikai konverziós chip, valamint FAST-RAM bővítésnek hely. Ez azt jelenti, hogy egy ilyen meghajtóval felszerelt gép tökéletesen kompatibilis lesz a CD32-vel!

Az Amiga 4000T megjelenése ősz végén várható. A CD32-höz az MPEG modul 1993 november végén lesz kapható. A korábbi reményekkel ellentétben az Amiga 1400-as nagy valószínűséggel soha nem látja meg a napvilágot.

Ezek voltak az Pasadena-i rendezvény újdonságai. Amint látható a Commodore nehéz helyzete ellenére is keresi a legjobb megoldásokat az Amiga továbbfejlesztésére, ha másképp nem megy, akkor akár az általa kifejlesztett eszközök szabad hasznosításának felkínálásával is.

Marinov 'Gaborca' Gábor

## FIGYELEM!

alkársajánlat

Az X-Vision Kft. profi grafikus keres reklámgrafikai és animációs munkákra. A számítógépek (Amiga, PC) ismerete és a hagyományos rajzfilmkészítésben jártasság (gyakorlat) előny. Telefon: 1-574-633/X-Vision (munkaidőben).









ams of Fairlight negyedik helyezett lett az Assembly '93 grafikai versenyén. Gratulálunk a magyar scene nevében is és reméljük, D-Mage a jövőben itthon is aktív lesz, nemcsak külföldi partykon.

#### Rink a Dink / Lemon

(code: Paradroid · gfx: Danny, Facet · zene: Nuke)

Először is nagy öröm volt látni, hogy a Lemon újra jelentkezett valamivel. Kellemesen elhelyezkedtem a karosszékekben az A1200 előtt, beraktam a lemezt és... A program kiírta, hogy NO FAST PROCESORS OR AGA CHIPS ALLOWED. Káromkodás kezdődött azonnal, majd előkapartam az A500-at, és beraktam a lemezt újra. Wowww, műxik!!! Egy jól ismert Vallejo grafikával kezdődik a nagy mű, amelyet kellemes design-nal fűszerezett, ismerten magas színvonalú demo követ. Logoeffektek, bit-map-rotation (Paradroid szerint a best), vonalas alagúteffektek stb. Tulajdonképpen ezt a demot eredetileg egy partyn akarták kiadni, ahol végülis elmaradt a democompo, mert ellopták az egyik rendező win-csijét(!). Nem rossz, nem mondom... A demo végén a készítő kifejtik keresetlen véleményüket az üggyel kapcsolatban. Hát remélem min-



den  
rendbe jön majd.

Ja, itt is belekötnék valamibe: az általam igen nagyra tartott Nuke, aki talán az egyik legjobb zenész az Amiga scene-en borzasztó muzsikával örvendeztet meg minket (legalábbis önmagához képest); keserű szájjal halkítottam le a monitort, hogy a képi látványban gyönyörködhessek... Mindenesetre a Rink a Dink méltó a Lemonos hagyományokhoz, igen kellemes demo.

A Static Bytes újra jelentkezett az Eurocharttal, immáron 21. alkalommal. Néhány érdekes képecskét kiállítottunk a programból, itt a cikk körül elszórvá lehet majd gyönyörködni bennük. Az Alcatraz is végre kiadott valamit. A Peanuts (McDisk) szeptemberi számában ígéri, hogy minden idők legnagyobb scene produkcióját fogják kiadni TEAMWORK '94 címen, és ez hatásában még az Odyssey-t is felül fogja múlni... Reméljük!



Régi jó barátom, Grey/Dark

Star jelentkezett egy nagyon kellemes dentroval, melynek címe, Grain-Green. Szó szerint hátára vette a pályát, hisz majd minden feladatot ő oldott meg ebben a dentroban.

A The Magic Guild svéd divíziója egy kis intróban közli velünk, hogy már tele van a hócipőjük az ELITE emberekkel a scene-en. Nem csodálkozom. Én sem szeretem azokat, akiket csak a stuff érdekel. A scene-ben a barátság a legfantasztikusabb! Ahogy mondani szokták (ha érteni fogja valaki): Never mind for being ELI-

TE, just be cool! Azaz ne törődj azzal, hogy ELITE legyél, csak legyél cool (ez utóbbi valami olyasmit jelent, hogy kafa, klassz, jó fej stb.). Egyetértek!

Üdvözlét tehát mindenkinek. Ennyi most, vége most!

Gyu/Muffbusters  
(alias Bondacsöki Boborján)

PS. - FONTOS! Kéretik, hogy azon személyek, akik november 4-e és 7-e között Kölnbe utaznak és gépkocsijukban van még két szabad hely, JELENTKEZZENEK!

HELP, HELP, HELP!

A címem: Gyu/Muffbusters, Pf.: 58, 7617, Pécs. Ja, és ide írhatnak magányos szépségkirálynőjelöltek is...

Na Pá, még találkozunk!  
AND NOW BACK TO QWAK!!!!

#### ClairVoyance / ABSOLUTE!

(code: Edge, ADT · gfx: Rock, Rodney · zene: Doc Holiday & Twilight)



Régi ismerősünk, az ABSOLUTE! végre jelentkezett az oly régóta gért ClairVoyance o. produkcióval. Sok szép grafika, egy érdekes animáció, kellemes zene található ebben a demóban. Amikor

Edge-vel beszélgettem a code-résről, elmondta, hogy az már március táján kész volt. Sajnos ezt magán is viseli a demo. Persze ettől a ClairVoyance még egy nagyon kellemes produkció, csak hát én személyesen azt vártam, hogy ez lesz az első magyar produkció a Ray of Hope II óta, ami újra felkúszik majd a különböző char-tok előkelő helyeire. Reménykedjünk...





# JURASSIC PARK COMPETITION

Az Ocean cég jóvoltából ismét egy kis versenyt, pályázatot hirdethetünk meg a GURU olvasói között. Öt kérdésre kell válaszolni, s így öt ember nyerhet:

*Jurassic Park pólot  
Jurassic Park játékot*

A levelezőlapra a címeden és a helyes válaszokon kívül írd rá a géptípusodat is!!! Jöjjenek hát a kérdések:

1. Ki rendezte a filmet?
2. Kinek a könyve alapján íródott a forgatókönyv?
3. Melyik földtörténeti korban éltek a dinoszauruszok?
4. Melyik volt a legintelligensebb dinoszaurusz faj a filmben?
5. Sorolj fel legalább 3 fajtát a filmben előforduló dinokból!

A pályázati határidő: október 31.

A megfajtéseket a GURU címére várjuk: 1399 Budapest. Pf.: 701/765



**ÓRIÁSI AKCIÓ!**

**KEDVEZMÉNYES ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!**

KARÁCSONYIG NEM EMELEKEDIK A GURU ÁRA  
AZ ELŐFIZETŐI RÉSZÉRE!

Továbbra is 169 Ft-ért juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz!

Havonta 84 oldalon PC, AMIGA, ATARI, C-64!

Karácsonyi meglepetés!

Az egyéni előfizetők közül a Computer Karácsony  
Számítógépet nyerhetsz, valamint 100 kisebb ajándék  
egyikét.

**TITOKZATOS FONYEREMÉNY !!**

**GURU, 1399 Bp. Pf. 701/765**



## ATARI NEWS

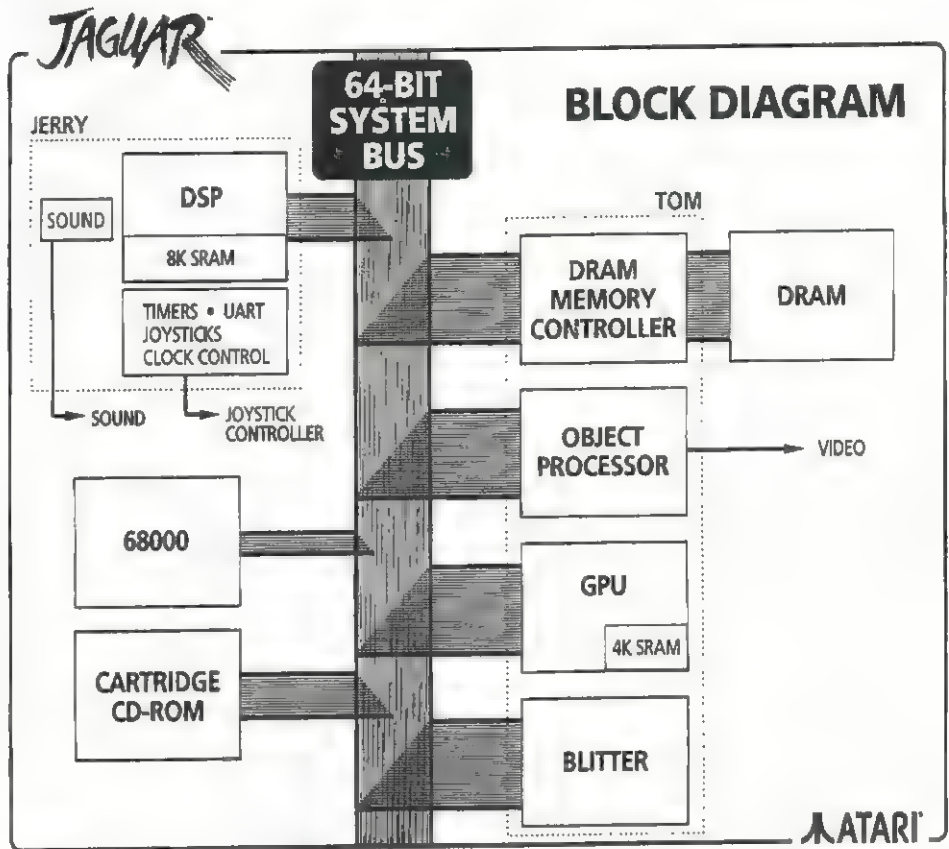
Kevannar, a mi Istenünk éppen nyári szabadságát tölti, ezért most a mi drága Magiszetrünk, Choler üdvözetét tolmácsolom a lelkes GURU-olvasóknak, és persze az Atarisoknak.

Gondolom, mindenki jól kifürödt, kina-poza magát, és most féltetve mindenféle tespedést új lendülettel, lelkesedéssel vetitek magatokat a számítástechnika világába. Most éppen augusztus hónapját írják a kalendáriumok (meg én, Én, igen ÉN!), éppen egy építőtáborban porosodok, rontom a drága levegőt, és a munkaidő lejártával nem kell szilvát szednem (már látni se bírom!), tehát itt az ideális alkalom, hogy papírra vessem soraimat néktek.

A mai menü egy kis vegyessaláta lesz Atari-módra, tele finom ínycségeekkel, hát akkor mindenkinek jó étvágyat hozzá! Jelenleg a Magasságos Atari mindenható gondoskodása három jószágra terjed ki: Lynx, Falcon030 és persze a Jaguar, aminek a kiadása mostanában fog bekövetkezni, tehát el lehet kezdeni rettegni!

# JAGUAR™

Kezdjük a műsort talán a Lynx-szel. Az Atari a nyáron jelentetett meg rá néhány játékkújdonságot. Az egyiknek a neve GORDO 106. A játék főszereplője, aki történetesen egy majom, a N. Human Inc. hangzatos nevet viselő cég alagsorában, a 106-os cellában raboskodik egyedül, nyomorúságos körülmények közt. Barátunk ugyanis egy brutálisan kihasznált laboratóriumi majom, aki egy kísérleti nukleáris lötyi (most miért néztek így?! nem én találtam ki!) elfogyasztása után ravasz érelemre tett szert, és mindjárt rájött, hogy neki sürgős szabadulhatnékja van,



és mellékesen azért a többi kísérleti alanyt is ki fogja szabadítani. Tehát nem kell elkeseredni, félre a krokodilkönnnyekkel és elő a Lynx-ekkel! A játékot \$39.99 dollárért vesztegetik USA-ban. Egy másik

gámé Jimmy Connors Tennis névre hallgat, annyit érdemes még megjegyezni róla, hogy 'csupán' 4 mega!! Most essen egy-két szóvirág a Falcon030 házatájáról.





A Falcon-konfigurációk körül nagy változás nincs, csupán annyi, hogy változatlan ár mellett 66 megás vincsi helyett, 80 megás kerül a gépekbe. A hozzáadott szoftverek között meg az Atari Works, a SpeedoGDOS és a MultiTOS említhető meg, mint lényeges momentum.

Készülnek új kütyük is a Falconhoz. Hamarosan megjelenik egy színes handy scanner a Migraph-éktől, és egy kontroller, mellyel az Atari két állatkáját köthetjük össze egy-két vontcsövű játék erejéig (lelki szemeim előtt már látom, hogy néhány Ataris egy összekapcsolt Falcon-Jaguaron futó X-WING II.-esen méri össze erejét...).

Megjelenése nagyjából a Jaguar megjelenési idejével lesz azonos, az ígért ára 29 dollár, és valami kiegészítő, csekély összeg ellenében játékot is kapunk hozzá.

Végül megemlítenék egy új szoftvert a Pacific Software Supply-tól, amellyel lehetőségünk van a Kodak Photo DC-jét használni. Photo Show névre hallgat, és 29 dollárba fog kerülni.

Utoljára maradt a Jaguar. Lassan megkezdődik a reklámkampány-hadjárat. Mit

hadjárat, kampányözön! Amerikában már akkora az érdeklődés, hogy az Empire State Building lemarad utcahosszal mellette! Már megkezdődött a dealerek és a legjobb fejlesztők összegyűjtése! Egyelőre ennyit sikerült megtudnom az eddigi fejleményekről, de ha lesz valami újabb hír, azt folyamatosan a nagyérdemű elé fogom tární! Addig is, Viva La Jaguar!! Nos, egyelőre ennyit a tudomány és technika újdonságairól, mert még a végén megárt a kobakotoknak. Viszlát mindenkinek, az Istenek áldjanak meg tikteket! Külön köszönetet mondanék Zília El Kevanaarnak a segítségéért! Pá!

*Lord Chaos*

## A Jaguar

Elhatároztam, hogy a nyáron végre kipihenem magam. Ez a tervem nem járt sikerrel, mert egy joghurtot forgalmazó cég megrendelt egy programot. Lord Chaos elvállalta a grafikát, rám jutott a programozás. Ennek a programnak egy látványos eredménye, hogy egy életre megutáltam minden joghurtot.

Ezalatt Lord Chaos megmaradt a hagyományos pénzszerzési módszereknél, és

elment szilvát szedni, mert nem sejtette, hogy az általa szedett szilvából is joghurt készül. Olvasva cikkét sajnálatosan állapítottam meg, hogy napszúrást kapott, mert különböző isteneken járt az esze, ahelyett hogy azon gondolkodott volna, hogy szilvából nyert elektromos árammal hogyan lehetne üzemeltetni laptopokat. És más mivel töltötte a vakációt? Míg Vidal Sasson a csodás hajnak szentelte a nyarat, addig az Atari házi állatkertjének bővítésén fáradozott. El is készült a 64 bites játékgép, a Jaguar.

A gép hangrendszere a Falconéhoz hasonló CD minőségű sztereo hang. A jövőbeli fejlesztést teszi lehetővé egy 32 bites kimenet, mellyel kábel- vagy telefonhálózatokra lehet kapcsolni, és egy DSP kimenet, melyhez otthoni audio készülékeket lehet kapcsolni.

A Jaguar másik erőssége egy nagy sebességű drive, amelyikkel folyamatosan lehet 350 Kbytes/sec sebességgel adatot kiadni, ez pontosan kétszerese a jelenlegi készülékek sebességének. A CD modult úgy tervezték, hogy kapcsolható lehet a Karaoke CD-hez, a Kodak Photo CD-hez vagy akár a hagyományos képet és hangot tartalmazó CD-khez is.

Tervezik az MPEG2-es cartridge-t is, mellyel mozgóképet lehet lejátszani. A Jaguar CD-ROM támogatja egész képernyős mozgóképek lejátszását, ehhez CinePak tömörítési eljárást használnak. Ezzel egy CD-n 60 perces filmet lehet eltárolni, akár 30 képpel másodpercenként.

A géphez tartozik egy Joypad 5 gombbal és egy 12 gombos Keypad. A Jaguárt az IBM fogja gyártani, tesztelni és csomagolni. Összel mutatják be az Egyesült Államokban, a világméretű terjesztés csak a jövő évben indul el. Az Atari keres fejlesztőket az új géphez.

A fejlesztői rendszer ára kb. 1.000.000 Ft, de aki ezen is keresi a billentyűzetet annak megint csalódnia kell, mert ezt egy TT-hez kell kapcsolni.





Most pedig egy rövid felsorolás a gép főbb jellemzőiről:

- 64 bites RISC processzor
- Nagy sebességű, 106.4 Mbyte/sec 64 bites adatbusz
- 27 mips-es grafikai processzor + 4 K SRAM
- Programozható objektum processzor
- 27 mips-es DSP + 8 K SRAM
- Blitter
- M68000 13.3 MHz általános célokra
- 32 bites szín, életszerű kép NTSC és PAL rendszerű tévéken
- ROM Cartridge 48 Mbit kód, tömörítve kb. 400 Mbit-nek felel meg
- 16 Mbit DRAM
- Dupla sebességű CD ROM
- ComLynx hálózat
- 2 kontroller port (akár egér vagy billentyűzet)

És végül egy tanulságos táblázat.

MeGa

## ATTRAKCIÓ!!! ÚJ HELY, ÚJ ÁRAK!

Ajánlatunk:

520 STFM számítógép	26.990 Ft
1040 STFM számítógép	36.990 Ft
SC1224 color	
RGB monitor	24.990 Ft
Mono monitor	19.990 Ft
SF 314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	17.990 Ft
Lynx tápegység	990 Ft
Lynx játékok	2.500-4.500 Ft
Joystick Quickshot II	850 Ft.

Számítógép kiegészítők, felhasználói és játékprogramok, disk-boxok, szakkönyvek széles választékban kaphatók.

Fenti áraink az ÁFÁ-t és a garanciát tartalmazzák.

NOVOTRADE 2C Kft.  
1133 Budapest, Balzac u. 35.  
Tel.: 140-2954

## ATARI PD SZOFTVEREK

Pd No.:001	1/FINAL APPROACH CONTROLLER (repülésirányító) 2/ATTACK (lövöldözős játék) 3/AVECTA 1 (szöveges kalandjáték)
Pd No.:002	1/BOINGO (arcade játék) 2/CINKO (logikai játék) 3/CRUNCH TIME FOOTBALL (amerikai foci) 4/MYSTIC REALM (arcade kalandjáték)
Pd No.:003	1/ST COLORING BOOK (rajzoló program) 2/THE SEVEN SKULLS (logikai játék) 3/SLITHER (arcade játék) 4/SUPER-JACKPOT SLOTS (pénznyerő automata)
Pd No.:004	1/GFA BASIC 2/GFA-COMPANION (segédprogram) 3/GFA-RUN ONLY (futtató program) 4/GFA-CROSS REFERENCE UTILITY (segédprogram)
Pd No.:005	1/ST WRITER ELITE (szövegszerkesztő)
Pd No.:006	1/SEURAT (color/monochrome rajzprogram) 2/ST COLORING BOOK (rajzoló program)
Pd No.:007	1/CAD 3D 2/REZRENDER (CAD segédprogram) 3/CAD 3D ANIMATOR
Pd No.:008	1/PHASAR (könyvelő és adószámító program)
Pd No.:009	1/CHAOS (fraktál rajzoló program) 2/PIXEL PRO (képtrükk program) 3/THE SHEDULE MASTER (naptár) 4/WORD PUZZLE DESIGNER (szórejtvény készítő) 5/INTERSET RAMBABY (ramdisk és printer spooler) 6/POKER SOLITAIRE (passziánsz) 7/NEWSPEED (utility)

A PD-k ára  
lemezenként  
csak: 295,-Ft

	Jaguar	3DO	SuperNint.	GENESIS
Busz méret:	64 bit	32 bit	16 bit	16 bit
Rendering és animációs sebesség (pix/sec):	850 millió	60 millió	1 millió	1 millió
Busz seb. (Mbyte/s):	106.4	60	?	?
Szín:	16.7 millió	16.7 millió	256	64
True Color grafika:	32 bit	24 bit	16 bit	Nincs
Processzorok:	5	4	2	2
	GPU + DSP	ARM60 + DSP	65c816	68000
	Object proc.	2 grafikai proc.	DSP	Z80
	Blitter+68000			
16 bites CD minőségű hang	Van	Van	Nincs	Nincs
MIPS:	55	?	?	?
Hardware 3D objektumokhoz:	Van	Nincs	Nincs	Nincs
Multi Processing architektúra:	Van	?	?	?
Felbontás:	720*576	640*480	512*448	320*224
Ár:	200\$	700\$	?	?





MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE

## MIDI ROVAT

Hello!

Remélem kellemes az idei ősz mindenkinek, bár lassan lehullanak a falevelek, lekonyulnak a MIDI-kábelek.

Ez alkalommal a KEY EDIT nevű ablak, és a DRUM EDIT ablak ismertetésével folytatom a Cubase 2.0 leírását.

### KEY EDIT

A KEY EDIT szerkesztő ablak az EDIT menü egyik lehetőségeként, vagy a CONTROL-E gombok együttes lenyomásával választható ki.

Az ablak tetején, a fejléc alatt a funkciók és az információk sáv található. Bal oldalon a billentyűzet, melyen az éppen lenyomott billentyűk pilinckáznak. A középső legnagyobb rész a munkaterület, alul pedig a Controller-ek értéke található.

A QUANTIZE és a SNAP értéke az Arrange ablaktól függetlenül állítható be.

Mivel a KEY EDIT ablak a lenyomott billentyűket, a lenyomások idejét, s az egyéb paramétereket mutatja, igen egyszerűen, nagyszerűen, képszerűen és korszerűen módosíthatók a feljátszott dal részletei.

Belépéskor az aktuális (kiválasztott, fekete) Part információi jelennek meg, ha nincs kiválasztva semmi akkor az aktuális sáv összes adata. (Vigyázat! Hiába van kiválasztva pl. az 1-es sáv, ha a kettesen lévő valamely Part is aktív, akkor ez utóbbi fog megjelenni.)

Ha egy sáv egészét boncolgatjuk tehát, az összes Part megjelenik de csak a kívánt(ak) lesz(nek) aktív(ak). A kiválasztáshoz elegendő egy - a kívánt Part-hoz tartozó - hangot befeketíteni, így a többi hang is folyamatos fekete körvonallal tűn-

dököl. A nem aktív Part-ok (nem Pártok) hangjai szaggatott vonallal jelennek meg.

### A GOTO

a megfelelő pontok kiválasztásával az alábbiakra ugrálhatunk:

- aktuális dal pozíció
- legelső esemény
- legutolsó esemény
- első kiválasztott
- következő kiválasztott
- utolsó kiválasztott
- előző kiválasztott
- következő rész
- előző rész

### Az INFO LINE

az aktuális hang paramétereit mutatja, melyek itt meg is változtathatók.

Hasonlóképp a Arrange ablakhoz, a jobb oldali egérgomb megnyomásával itt is megjelennek a műtét segédeszközei. Újdonság itt a körző, vele a controller értékek változtathatók. A VELOCITY értékek például egy szintre hozhatók, vagy halkíthatók, hangosíthatók.

A fenti ikonsorban található emberfűl aktív állapotában, egy hang kiválasztásával az meg is szólal. Hasonlóképp monitorozhatók a hangok a Toolbox-ban található (jobb egérgomb) nagyítóval is.

A lóversenypályán keringő repülőgép ikonja egy kis loop-ocskát jelképez. Ez más mint a CYCLE, mert csak erre az ablakra vonatkozik. A loop (hurok) a Position Bar-on állítható be.

### CONTROLLER DISPLAY

A KEY EDIT ablak lehetővé teszi a nem hangjegy típusú adatok megjelenítését és módosítását is.

Alapállapotban itt a VELOCITY értékek találhatóak, de ha a bal oldalon elhelyezett kis ikonon nyomva tartjuk a bal egérgombot, kiválaszthatjuk a kívánt control-üzenet típusát.

# Cubase V2.0

A Toolbox néhány eszköze itt is alkalmazható.

### DRUM EDIT

Ez az ablak hasonló a KEY EDIT ablakhoz, de a dob és egyéb ütőhangszerek felvételére, utólagos módosítására specializáltak. Belépés az EDIT menü-ből, vagy a CONTROL-D billentyűk együttes lenyomásával.

Alapvető különbség, hogy a billentyűzet helyett egy - a dobhangszereket felsoroló - lista található a képernyő bal oldalán. Ide írhatók be a billentyűzet megszólaló hangok nevei, a billentyűk meghatározása, rögzíthető a QUANTIZE, a hangok hossza, erőssége.

A nevektől balra a dobhangok egyesével is MUTE-olhatók (letilthatók).

További lehetőség a MIDI-n keresztül történő utólagos paraméterváltoztatás. Adhatunk egy hangnak új magasságot, új leütési hangerőt, új felengedési hangerőt.

A felső ikonsorban található MIDI-csatlakozó szimbólumának kiválasztása után ugyanitt válasszuk ki, hogy mit akarunk módosítani:

hangjegy - új hangmagasság  
hangjegy+nyíl lefelé - új leütési hangerő  
hangjegy+nyíl felfelé - új felengedési hangerő

Álljunk a legelső módosítandó hangra, majd üssük le megfelelően a megfelelő billentyűt, s annak megfelelő paramétere megfelelően megváltozik.

A CONTROLLER DISPLAY tartalma és kezelése megegyezik a KEY EDIT-nél megjelenővel.

...

Chris



# Assembly programozás

Boomby & Mc.Master rovata

*Mai kiselőadásunk szenvedő alanya az IFF formátum. Ezen belül arról lesz szó, hogyan tudunk a tömörített IFF képekből saját programunk részére felhasználható adatkupacot kreálni (az IFF adatstruktúrával bővebben foglalkozó könyvek mérete általában 400 oldalnál kezdődik (elég bizalomgerjesztő, nem?)).*

Az IFF file "nagy darab"-okból épül fel, melyek jól elkülönített részek az adathalmazban belül. Például egy IFF kép adathalmazában külön-külön találjuk meg a színpalettát (kivéve, ha 24 bites), illetve a képet. Ezen "nagy darabok" közös ismérve az, hogy az első 4 byte (longword) a típusukra utal (pl. színpaletta), a második longword pedig a hosszukat adja meg byte-ban (ez az előbb említett két longword (8 byte) nélküli hossz!). Ezek a nagy darabok sorban követik egymást, megkülönböztetésük úgy lehetséges, hogy az IFF file elejéről elindulva az első hosszából megkapjuk, hogy hol kezdődik a második, majd annak hosszából a harmadik helyzetét kapjuk, így tovább egészen a file végéig.

Az IFF kép első longwordje mindig a "FORM" szó, utána a hátralévő IFF file-hosszat tartalmazó longword helyezkedik el. Ezen első 8 byte után helyezkednek el a nagy darabok. Itt találjuk például a színpalettát (melynek neve "CMAP"), mely 24 bites formátumban van letárolva.

A "BODY" névvel ellátott szakasz maga a kép tömörítve. Az IFF tömörítési eljárása az azonos byte-ok keresésének elvén alapul. A kép soronként és bitplane-enként van eltárolva. Ez azt jelenti, hogy a kitömörített képünk kinézete a következő: egy sor az 1. bitplane-ből, egy sor a 2. bitplane-ből... egy sor az utolsó bitplane-ből, majd megint egy sor az első bitplane-ből... és ez egészen az utolsó sor utolsó bitplane-éig megy.

A mellékelt forráslista egy IFF képet tömörít ki. Ha az IFF file bekerült a memóriába (ehhez használhatjuk az előző számban közölt loader-t), kezdőcímét írjuk az a0, a kitömörítendő kép kívánt kezdőcí-

mét pedig az a1 regiszterbe. Ezután a rutin ellenőrzi, hogy a "FORM" szóval kezdődik-e az adathalmaz. Hiba esetén úgy tér vissza, hogy a d7 regiszter tartalma -1 lesz (ha nincs hiba, akkor kitömörítés után d7 a kép hosszát tartalmazza).

Ezután a rutin üldözőbe veszi a "BODY" szócskát, hogy megtalálja a tömörített kép elejét. Eme büntény elkövetése után szorgos munkába kezd, és az a1-ben megadott tárcímre szépen kitömöríti a képet, mely a már előbb említett fésült formában lesz megtalálható.

A kitömörítési procedura lezárultával már csak a saját piszkos fantáziánk szab határt annak, hogy milyen büntetett követünk el a képpel. Írhatunk az IFF-nél hatékonyabb tömörítő algoritmust, és ekkor a saját tömörítő programunk szerkezete a következő lesz:

1. loader rész (betölti az IFF képet)
2. IFFdecrunch (kitömöríti azt)
3. Saját tömörítő (újra megnyomorgatjuk)
4. saver rész (kimentti az elkészült művet).

Elvégezhetünk különböző manipulációkat a képpel (pl. két képet betöltünk, kitömörítjük őket és pl. átúsztatjuk, vagy saját metamorfózis rutinunkat futtatjuk le), de egyesek odáig is vetemedhetnek, hogy egyszerűen csak megjelenítik azt).

Természetesen saját IFF konverterünket csak akkor érdemes használni, ha az IFF kép kitömörítése más programmal körülményesen végezhető el (a régi szép időkben vala a Kefrens csapat IFF konvertere, mely szép volt, jó volt, csak lefagyott és időnként nem működött). Szerencsére a "mai" IFF konverterek már a 3.0-s nemzedékhez tartoznak és támogatják az AGA képek megjelenítését is.

```
-----  
IFFdecrunch:  
    lea    $30000,a0    ;itt van az IFF  
                        ; pic  
    lea    $50000,a1    ;itt lesz a raw  
                        ; pic  
  
    moveq  #0,d7        ;hibajelzés  
                        ; törlése  
    cmp.l  #$464f524d,(a0)+ ;FORM  
    beq.s  formvolt
```

```
hiba: moveq #-1,d7      ;nem IFF  
      rts
```

```
formvolt:  
    move.l (a0)+,d6 ;egész hossz-8  
    beq.s  hiba
```

```
testteszt:  
    cmp.l  #$424f4459,(a0)+ ;BODY  
    beq.s  kezdike  
    subq.l #2,a0  
    subq.l #2,d6  
    bcc.s  testteszt
```

```
bra.s  hiba ;nincs BODY
```

```
kezdike:  
    move.l (a0)+,d6 ;IFF crunch  
                        ; hossz
```

```
packki:  
    moveq  #0,d0  
    move.b (a0)+,d0  
    bmi.s  crunchvolt ;tömörített ;
```

```
rész  
    sub.l  d0,d6 ;ilyen ;  
hosszan-1  
    add.l  d0,d7  
    addq.l #1,d7
```

```
cikl: move.b (a0)+,(a1)+  
      dbf    d0,cikl  
      subq.l #2,d6  
      bne.s  packki  
      bra.s  IFFend
```

```
crunchvolt:  
    neg.b  d0  
  
    add.l  d0,d7  
    addq.l #1,d7 ;pichossz
```

```
move.b (a0)+,d1
```

```
cikl2: move.b d1,(a1)+  
      dbf    d0,cikl2  
      subq.l #2,d6  
      bne.s  packki
```

```
IFFend:  
    rts
```

Mára búcsúzunk, továbbra is várjuk rajongó leveleiteket (természetesen az érdeke-  
sebb kérdéseket e rovatban fogjuk bon-  
colgatni).



# PC HW rovat Hangkártya teszt. I. rész

Manapság a PC is kezd betörni az otthonokba. Egyre többen használják már játékra is, hiszen a kezdeti irodai munkaeszközből, az átlagember sokoldalú segédeszközévé vált. 10 év alatt az időtlenül csipogó Pacman-tól eljutott a CD minőségű hangot, digitalizált beszédet és csúcs 256 színű grafikát nyújtó multimédiás játékokig (pl.: Day of the Tentacle), és ez a fejlődés töretlenül halad tovább. Ezek az új generációs programok azonban különböző hardware-bővítéseket igényelnek. Többek között ahhoz szeretnénk ebben az új rovatban segítséget nyújtani, hogy ki-kéi a maga ízlésének és pénztárcájának megfelelő "hardware"-t megtalálja. Az Amigákat a Multimedia-konceptió jegyében fejlesztették, a PC is kezd felnőni e mára "szlogené" vált feladathoz; ehhez az egyik legfontosabb építőelem a megfelelő hangkártya.

Mostanában a hangkártyák egy új generációja van kialakulóban. Ezek a meglévő Soundblaster egyeduralmát törik meg. Ezen hangkártyák az eddig használt FM-szintetizátoros megoldások helyett az ún. Wavetable-szintézist alkalmazzák. (Digitalizált hangmintákat játszik vissza, így a régi eljárással nehezen és elég szegényesen visszaadható hangszerek is élet-hűen szintetizálhatóvá válnak.) Hát lássuk mit tudnak ezek az új kutyuk!

## Multisound (Turtle Beach Systems)

Jelenleg ez a PC-s hangkártyák csúcsa. Az EMU-Systems, zenészek körében még ma is igen népszerű, Proteus 1/1XR szintetizátorát használja. A kártyán a 384 db 16 bites 44.1 kHz-en digitalizált hangminta (a General MIDI hangkészlet 128 db hangja plusz a változatok) 4 MB ROM-ban foglal helyet. A gyors adatfeldolgozást egy DSP56001-es szignál-processzor segíti (Risc processor, melynek teljesítménye kb. egy 486DX33-nak a kétszerese). 16 MIDI-csatornán 32 hangot tud lejátszani, melyek egyszerre 16 féle hangszer hangján szólalhatnak meg; General MIDI és MPC kompatibilis, így a software-k széles skálájával használható együtt. E kártyának saját 32 kbyte-os memória-ablaka van, így nincs szükség DMA-zásra, ezáltal a gép kevésbé lesz megterhelve. A jó minőségű szintetizátor mellett igen kiemelkedő a digitalizáló rész. A jellemzői: A-D: 16-bit 44.1 kHz sztereó mintavételezés 64-szeres oversamplinggel, és kalibrálható a bemeneti szint, így a felvétel túlvészérlése elkerülhető. D-A: 18-bites, 44.1 kHz. A digitalizáló rész a többi 16-bites hangkártyával összevetve is magasan a legjobb; a Wave for Windows programmal félprofi Harddisc-Recorderként használható. (Ajánlott hosszabb 16-bites felvé-

tel előtt a winchestert defragmentálni, hogy elkerüljük az adatvesztést a felvételben.) Az installáláskor bizony eléggé megszenvedtünk, mivel a memória-ablak által lefoglalt területet ki kellett iktatni a memória-manager hatásköréből, és ez nem akart összejönni. A megoldás kétféle erre:

1. A kártya használatakor csak a himem.sys-el kezeled a memóriát.
2. A Win.ini-be kézzel beírod az általa kért paramétereket (ehhez a gépkönyv ad segítséget).

5986

A hozzá adott software a Windows drivereket és a Wave for Windows Lite programot tartalmazza. A külön megvásárolható Proteus Quest programmal megváltoztathatod a hangmintákat, újakat állíthatsz elő. A 128 General MIDI hang közül a húros hangszerek mintái nem voltak túl meggyőzőek, de a változatok között majdnem mind helyett volt jobb. A kártya szép telt hangját jól mutatja a több stílust felvonultató demo, melynek egy részére az egyik bank számára reklámot készítő cég emberei is felfigyeltek, és azt egy az egyben felhasználva komponáltak hozzá egy képsort. A kártya magas ára (69.900 Ft + Áfa) mutatja, hogy nem az átlag felhasználó számára készült, egy kis házi zenestúdió, kisebb helyi rádiók vagy kisebb zenekarok számára azonban ideális eszköz lehet.

## Gravis Ultrasound

Az átlagos, otthon zenélni és magas szinten játszani kívánó felhasználó számára készítették ezt a kártyát. Az előző kártyához hasonlóan 16-bites 44.1 kHz-es mintákat használó szintetizátor található rajta, egyszerre 16 csatornán 16 különféle hangszer, összesen 32 hangját képes megszólaltatni. Ez a kártya is General MIDI (MPU401/UART kompatibilis MIDI-interface) és MPC kompatibilis. A hangminták kezelésére azonban egy eltérő eljárást használ: az 5.5 MB-nyi hangmintát harddisken tárolja és onnan tölti fel saját memóriába, mely alapkiépítésben 256 kB nagyságú, de 1 MB-ig bővíthető. (Ez erőteljesen ajánlott is ha valaki zenét írni is szeretne vele). Szoftveresen Sound Blaster és Roland MT32 kompatibilis a kártya. Az emulációs software folyamatosan fejlődik,

az új verziók megkaphatók a forgalmazónál; az általunk használt verziók már kiválóan működtek. (Az eddig kipróbált programok közül a Rampart és a Prince of Persia 2 csak Adlib-ként volt hajlandó elindulni, egyébként No Problemol). A Blaster-emulátor néhol kicsit másként szól, mint az eredeti Blaster, hiszen az FM-színt hangjait sajátjaival helyettesíti. Ezek az eltérések ritkán zavaróak, többnyire inkább pozitívak. Általában tisztább és teltebb a hang. A kártya sztereó 16-bites 44.1 kHz-es kifelé, azonban a digitalizálója sztereó 8 bites 44.1 kHz-es (a 16 bites bővítés opcionális). A kártya nagy újítsa a hangminták saját memóriába való fel, ill. letöltése. Így a felhasználó által készített (pl. digitalizált) hangminták hangszereként feltölthetők a kártya memóriájába, így a kártya, maximum 1 MB memóriájú házi samplerként használható. Ennek az eljárásnak az előnye tehát a rugalmasság, azonban ma, ha olyan zenei programot használunk, mely ezt az új technikát még nem támogatja, akkor a kártyához kapott Patch Manager programmal saját magunknak kell a mintákat feltöltenünk, mely sok hangszer esetén igen fárasztó tud lenni. (Várhatóan egyre több új program fogja ezt az új technikát támogatni.) A software-ek széles választékát adják a kártyához. A DOS-os és Windows-os driverek és segédprogramok (pl. különböző formátumú lejátszók és konverterek...) mellett csúcs 8-bites hangdigitalizáló és windows-os dalszerkesztő stb. is helyet kapott a csomagban. Érdemes meghallgatni a 3 szuper MOD-lejátszót, mely a még Amigáról ismert zenéket egészen új minőségben, és dinamikával szólaltatja meg. A 3D-demóban pedig egy a kártyára kötött joystick-kal irányíthatjuk, hogy honnan jöjjön körülöttünk a hang. Érthetetlen, hogy a fülhallgató kimenetre miért nem tudtak egy hangerőszabályzót rakni, így egy-egy az átlagosnál hangosabb darabnál eldurran a fejünk a nagy hangerőtől. A kártya hangminősége, bár a Roland SCC1-et vagy a Multisound-et nem éri el, de igen dinamikus, igen jól szól; az ennyi pénzért kapható FM-szintetizátoros kártyáknál (pl. Blaster Pro) klasszisokkal jobb. A kártya ára 19.900 Ft + ÁFA; az olcsó kártyák közül jelenleg egyetlen másik hangkártya sem nyújt ennyi csúcs szolgáltatást... Mindenki számára nyugodtan ajánlható játékokra és házi zenélésre egyaránt. A következő számban a Soundblaster 16 + Waveblaster, illetve a Roland SCC1 kártyákkal folytatjuk a hangkártya-körképet.

A kártyákat tesztelésre a Pixel Graphics Kft-től kaptuk kölcsön.

Charly





# PIXEL

## MULTIMEDIA PICTURE SHOW

### EMBÖRÖK!

Nemrégiben nyitottuk meg multimédia bemutatótermünket, ahol megtalálhatók a hang-, videó- és számítástechnika leghájtekebb cuccai. Mindenben, ami a PC-ken villog, lő, zajong ott vagyunk a spiccen. Nálunk minden megfogdosható, kipróbálható, megvásárolható!

Na, szóval a lényeg az, hogy legyél akár profi zenész; játékos kedvű charker, vagy özvegy Kovácsné a házmester mi beleviszünk a helyi NIRVÁNÁBA!!!

**Addig is, ASZTALAVISZTA BÉBIK!!!**

PIXEL GRAPHICS SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.  
1055 BUDAPEST, BALASSI B. U. 9-11.  
TELEFON: 269-0624 FAX: 153-0624

1113 Bp., Laufenauer u. 10. T: 166-8786  
T+F: 166-1734  
7621 Pécs Munkácsy u. 9. T+F: (72) 449800/18



**386SX-33 MHz számítógép: 53.800,- Ft**

1 MB RAM, 40 MB HDD, 14" Mono SVGA mon., 256 KB VGA kártya

**386DX-40 MHz, C 128 KB számítógép: 96.800,- Ft**

4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 512 KB VGA kártya  
UPGRADE CPU->486-66-ig, bővíthető CACHE->256 KB-ig

**486DLC-40 MHz, C 256 KB számítógép: 116.800,- Ft**

4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 512 KB VGA kártya

**486DX-33 MHz, C 256 KB számítógép: 133.800,- Ft**

4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

**486DX-50 MHz, C 256 KB számítógép: 151.800,- Ft**

4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

**486DX2-66 MHz, C 256 KB számítógép: 156.800,- Ft**

4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

A konfigurációk 1.2 MB FDD-t, BABY DIGIT házat, billentyűzetet és 2S/P/G kártyát is tartalmaznak.

### Kiegészítők:

HP és EPSON nyomtatók, valamint  
PC alkatrészek széles választékban.  
VESA BUS VGA és IDE kártyák.  
Non interlaced és Low radiation monitorok.

Bemutatóterem: 1073 Bp, Barcsay u. 6 Tel.: 122-3000

Az árak ártáblázatban, kiegészítői díjazás mellett, 12 hónap garanciával.

## CompArt Kft



Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,  
(A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

Budapest, István út 10. Tel.: 169-5155/35  
Fax: 189-8623

AT486DLC 40 MHz Cyrix copr 128 Kcache	26.490 + ÁFA
AT386DX40 MHz 8K Cache	10.900 + ÁFA
AT386DX40 MHz 28K Cache	12.900 + ÁFA
AT386SX 33 MHz	7.990 + ÁFA
101 billentyűzet (MTEK, CLICK)	1.790 + ÁFA
MONO VGA monitor	9.900 + ÁFA
SVGA multisync monitor	24.900 + ÁFA
256 SIMM RAM	1.390 + ÁFA
Baby ház, mnitorony kijelzős	4.790 + ÁFA
80 MByte HDD	15.960 + ÁFA
130 MByte HDD	18.375 + ÁFA
170 MByte HDD	19.900 + ÁFA
210 MByte HDD	21.840 + ÁFA
250 MByte HDD	23.900 + ÁFA
340 MByte HDD	31.900 + ÁFA
1 MByte SIMM RAM	4.990 + ÁFA

Üzletünkben számítógép és videoszervíz is + 5.11.700  
működik, elromlott gépét garanciával + 40.15  
megjavítjuk.

## Computer Garázs BT

4029 Debrecen  
Lorántffy u. 2.  
Tel./Fax:  
(52) 348-104



## PARKOLJ LE NÁLUNK!

AdLib hangkártya	2 080
Sound Blaster 2.0 + software	5 920
UltraSound sztereo MIDI hangkártya	19 920
Warrior 5 PC alapjoystick	960
Aviator 5 kétkézes PROFI PC joystick	2 240
Földelhető monitorszűrő - üveg 14"	720
486DX-50 MHz, 3 VL Bus (256k cache)	61 600
486DLC-40 MHz alaplapp (128k cache)	18 800
386DX-40 alaplapp (8/64k cache)	12 400
286-os alaplappok + 1 Mb RAM, már	6 000
Cirrus Logic, 16 millió színű SVGA kártya	
VL Bus 1 Mb/2 Mb, 1280x1024	10 800
40 MB WD140 HDD, 15 ms	12 800
120 MB WD2120 HDD, 15 ms	19 600
170 MB WD1170 HDD, 14 ms	22 000

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak.

### Kelet-Magyarországon egyedülálló!!!

**Szerepjátékok: AD&D, STAR WARS, stb.**  
**Boxed Set-ek, szabálykönyvek, dobókockák,**  
**kalandmodulok, szakfolyóiratok és KLUBÉLET!**



# Amiga-AT-BUS Harddisk-vezérlő

## 2. rész

Az előző részben a PAL programnál hagytuk abba. A PAL programot a programozó készülékek leggyakrabban egy JEDEC szabvány szerinti formában fogadják, ez nem más, mint egy bittérkép, tele egyesekkel és nullákkal. Ez a bittérkép határozza meg azt, hogy melyik kimenet-höz melyik bemenet kapcsolódjon, és milyen logikai hálózatot alkossanak. A prog-

ram ilyen módon való megírása hasonlít a gépkódú programozáshoz (én még VIC-20-ason alkalmaztam). A nehézkes programozást azért ki lehet kerülni, vannak erre programok. Ezekben általában a logikai algebra nyelvén kell leírni a függvényeket. A harddisk vezérlőben két PAL IC-t alkalmaztam, ezek programjai: (1. táblázat)

Mielőtt részletesen ismertetném a program sorainak jelentését, ismerkedjünk meg az Amiga gépeknél rendszeresített auto-config rendszerrel. Ez nagyon fontos lehet más hardware fejlesztésekhez is. Mint említettem, az \$E80000 címen kell kezdődnie az auto-config struktúrának. Az adatbusznak csak a felső 4 bitje számít, viszont a struktúra elemei általában 8

```
PAL16L8
AT-BUS HARDDISK BOOT IC: UP1
FILENAME: ATBU.PAL      Date: 92-01-16
MMI

RESET MYA RW A15 A13 A12 INTR BEER CONF GND      ;IC labkiosztás 1-10
LDS INT2 IREG ROMOUT DD7 CS3 CS1 IOR IOW VCC      ;              11-20

/ROMOUT =/MYA*/A15*LDS*RESET                      ;Boot EPROM kiválasztás
/IOR    =/MYA*A15*/A13*RW*RESET*/CONF             ;olvasás jelzése
/IOW    =/MYA*A15*/A13*/RW*RESET*/CONF             ;írás jelzése
/CS1    =/MYA*A15*/A13*/A12*RESET*/CONF            ;az alsó regiszterek
/CS3    =/MYA*A15*/A13*/A12*RESET*/CONF            ;a felső regiszterek
/IREG   =/MYA*A15*A13*/A12*/RW*RESET*DD7*/CONF    ;megszakítás-
+ /IREG*RESET*/CONF                               ;engedélyező
IF (INTR*/IREG*RESET*/CONF)/INT2=VCC              ;megszakítás vonal-
;logika

IF (/MYA*A15*A13*/A12*RW*RESET*/CONF)/DD7=INTR    ;interrupt állapot-
;regiszter egyetlen
;állapot bitje
```

```
-----
PAL16L8
AT-BUS HARDDISK BOOT IC:UP2
FILENAME: ATBL.PAL      Date: 92-09-25
MMI

RESET UDS ROMIN CINF AS A1 A7 A2 A3 GND           ;1-10
RW ROM CINF LATCH CONF ROMLATCH CONF ONOFF COMPEN VCC ;11-20

/CINF   =/CINF*RESET                               ;Config-lánc bemeneti tároló
+ /CINF*AS*RESET

/LATCH  =/ROMIN*/RW*/AS*/A7*A3*/A2*/A1*RESET*/UDS*/CINF*CONF*ONOFF
*ROMLATCH                                         ;átvett config cím

/ROMLATCH= /ROMLATCH*RESET                        ; Rom kikapcsoló
+ /ROMIN*/RW*/AS*/A7*A3*A2*/A1*RESET*/UDS*/CINF*/AS*/CONF*ONOFF
+ /ONOFF*RESET

/CONF   =/CONF*RESET*ONOFF                        ;Config-lánc kimeneti tároló
+ /LATCH*RESET*ONOFF

/CONF   =/CONF*RESET                              ;Config-lánc kimenet
+ /CONF*AS*/CINF
+ /ONOFF*/CINF

/COMPEN =/UDS*/AS*/CINF*RESET*CONF*CONF          ;címdekóder engedélyező
+ /UDS*/AS*/CINF*RESET*/CONF*/CONF              ;CONF*/CONF = SHUTUP
/ROM     =/ROMIN*/AS*/UDS*/CINF*ROMLATCH*RW      ; ROM engedélyező
```

### 1. táblázat

\$00/\$02	Kártya típus leíró, bitenként értelmezhető:
7.	ha 0 és
6.	0, akkor egy normális Zorroll kártyáról van szó.
5.	ha 1, akkor a kártyát memóriaként azonosítja és elérhetővé teszi az op.rendszer számára mint külső memóriát.
4.	ha 1, akkor a kártya olyan ROM-ot tartalmaz, amiben program modul van, és a \$28/\$2A vektor ennek a DiagArea struktúrájára mutat, ami által a modul elindítható lesz a későbbiekben.
3.	ha 1, akkor láncolt konfiguráció szükséges.
2.1.0	bővítőméret meghatározása
0 0 0	- 8 Mbyte szükséges
0 0 1	- 64 Kbyte szükséges
0 1 0	- 128 Kbyte szükséges
0 1 1	- 256 Kbyte szükséges
1 0 0	- 512 Kbyte szükséges
1 0 1	- 1 Mbyte szükséges
1 1 0	- 2 Mbyte szükséges
1 1 1	- 4 Mbyte szükséges
\$04/\$06	Gyártmány kód, tetszőleges.
\$08/\$0A	a 7.bit ha 1, akkor a kártya az alsó 8 megán akar működni.
	a 6.bit ha 0, akkor a kártyának van Shut-up-Logic-ája
	a 5.-0. bitnek 0-nak kell lennie
\$0C/\$0E	Foglalt
\$10/\$12	Gyártó kód felső byte
\$14/\$16	... alsó byte
\$18/\$1A	Sorozat szám 0.byte
\$1C/\$1E	Sorozat szám 1.byte
\$20/\$22	Sorozat szám 2.byte
\$24/\$26	Sorozat szám 3.byte (tetszőleges)
\$28/\$2A	Opcionális ROM vektor felső byte
\$2C/\$2E	Opcionális ROM vektor alsó byte
	Ez a 2 byte az un. DiagArea struktúrára mutató offset, ami leírja a ROM-ban lévő device indító, boot-oló részét.
\$30/\$32	Foglalt
\$34/\$36	Foglalt
\$38/\$3A	Foglalt
\$3C/\$3E	Foglalt
\$40/\$42	Megszakítás vezérlő regiszter
\$44/\$46	Foglalt (Zorroll kártya-címregiszter felső byte)
\$48/\$4A	Kártya-címregiszter. Az expansion.library erre a byte-ra írja ki a kártyának a kezdőcímét, ahonnan a \$00/\$02 regiszterben megadott méretben rendelkezésre áll a címterület.
\$4C/\$4E	Shut-up regiszter. Ha a \$08/0A regiszter 6. bitje 0, akkor erre a címre kír az expansion.library egy byte-ot, amire a kártyának ki kell kapcsolnia magát.
\$50/\$52-\$7C/\$7E	Foglalt

### 2. táblázat



bitesen értelmezendők. Ezt úgy valósították meg, hogy az első 16 bites szóban a felső 4 bit, a következő szóban az alsó 4 bit van. Az auto-config úgy működik, hogy a kártya első 8 bitje meghatározza, hogy a kártyának mekkora címtérületre van szüksége, majd az expansion.library eldönti, hogy ezt a méretet, hová tudja elhelyezni, ahol nincs egyéb hardware. Utána kiküldi a struktúra \$48/\$4A címére a szabad terület kezdőcímét. A kártyának

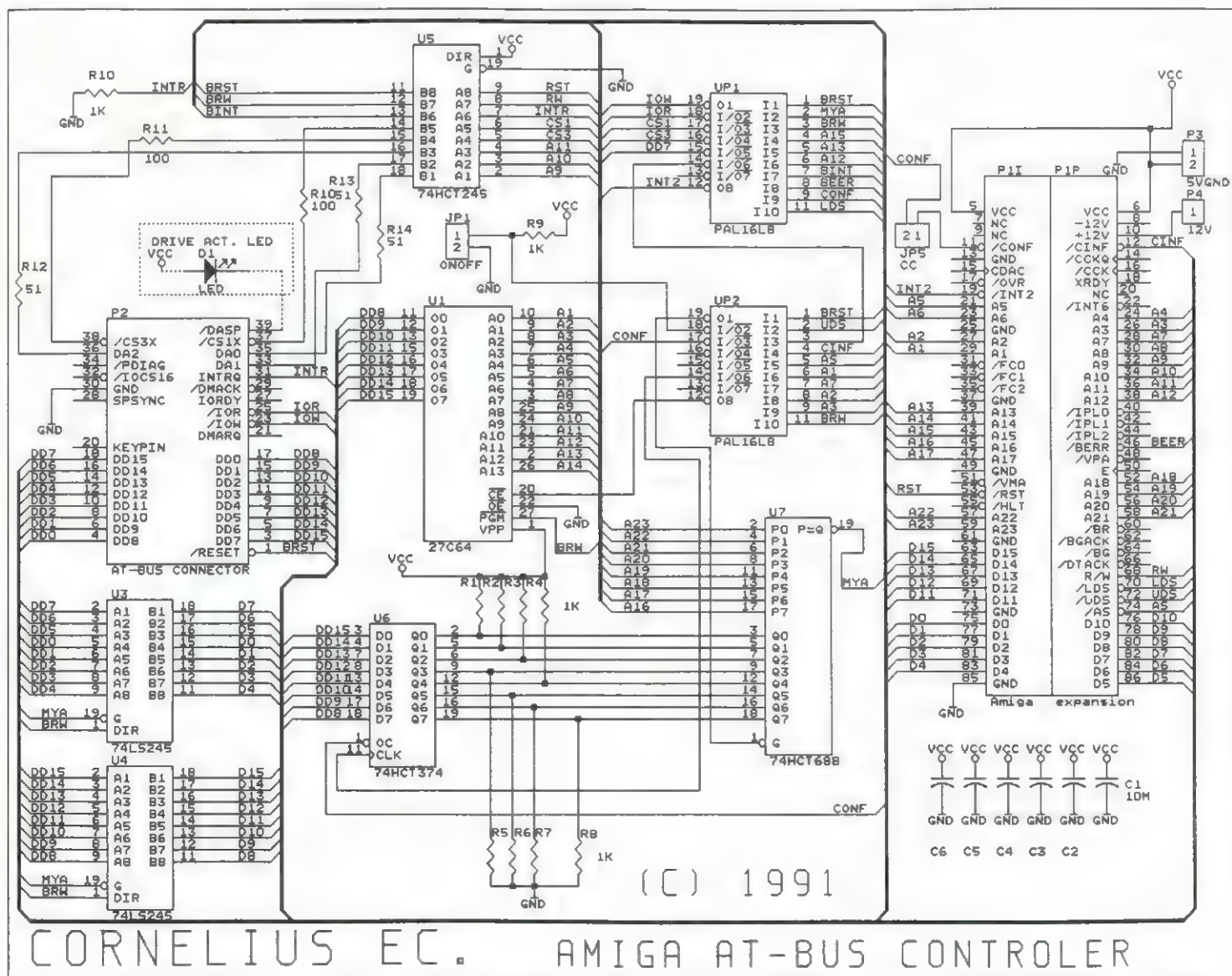
ezután le kell kapcsolnia magát az \$E80000 címről, és elérhetőnek kell lennie a kapott címtől kezdődően. (2. táblázat)

Az expansion auto-config folyamata nagyjából a következő: A kártya RESET után az \$E80000 címre kihelyezi a saját auto-config struktúráját, ha a ConfigIn bevetési vezetéke alacsony. Az expansion.library beolvassa a struktúrát, ez alapján

keres számára helyet a még szabad címtérületeken. Kiírja a címtérület kezdőcímét a \$44-\$4A címére, ezt a kártyának át kell vennie és kell kapcsolódnia az \$E80000 címről. Ezután a ConfigOut vezetéket alacsonyra kell húznia, hogy az esetleges következő kártya is konfigurálni tudja magát.

- folytatjuk -

Régisuz Kornél  
(Cornelius EC)





# A Rendszerbarát

Ebben a számban megszakítjuk a gadtools programozásával foglalkozó sorozatunkat, hogy röviden megismerkedjünk az AmigaGuide formátumú dokumentumok felépítésével.

Hosszas várakozás után, ez év tavaszán a Commodore végre mindenki számára hozzáférhetővé tette az AmigaGuide fejlesztőrendszerét, mely AmigaGuide\_Dev 34.2 néven érhető el. A hozzáférhetővé tévés azt is jelentette, hogy a license jogok megtartásával mindenkinek lehetősége van az AmigaGuide rendszert használni, ill. támogató alkalmazások írására és forgalmazására.

Milyen szolgáltatásokat nyújt az AmigaGuide rendszer? A szabványos Amiga billentyűzet HELP billentyűje eddig semmilyen, az operációs rendszer által támogatott funkcióval sem rendelkezett, most e rendszer segítségével olyan alkalmazások írhatók, melyek támogatják a helyzetérzékeny helpek kérését.

Másik, ezzel részben összefüggő alkalmazás, hogy a programok dokumentálására is remekül alkalmas. Azaz létrehozható egy olyan, ún. hypertext alapú adatbázis (a dokumentációt tartalmazó file), mely egyes témakörei között fix átjárású utak vannak, ezek az ún. linkek, melyek leginkább a szakkönyvek, ill. enciklopédiák utalószavaihoz hasonlíthatók. Az így létrehozott dokumentáció akár a helyzetérzékeny help adatbázisával is megegyezhet, ez csak a felépítésén múlik.

Természetesen egy ilyen adatbázis nem csak erre alkalmas, például készíthető AmigaGuide formátumú elektronikus újság is. Ilyen újság például a kb. 1-2 hetes rendszerességgel megjelenő Amiga Report (International Online Magazine) is.

Ennyi bevezető után tekintsük át, hogyan is épül fel egy AmigaGuide formátumú file.

## Címke parancsok:

### @DATABASE <name>

Az adatbázis nevét tartalmazza, és az adatbázis első sorának kell lennie.

### @MASTER <path>

Az adatbázis létrehozásához felhasznált hypertext adatbázis neve és teljes elérési útvonala. Megadása opcionális.

### @NODE <name> <title>

Egy node (oldal / cikk / bekezdés) kezdetét jelöli. Az első, vagy fő node-ot MAIN-nek kell nevezni. Ez a node lesz az adatbázis fő tartalomjegyzéke.

### @DNODE <name>

Egy dinamikus node kezdetét jelöli. A di-

namikus node egy egyedülálló lehetősége a rendszernek, mellyel lehetővé teszi, hogy valós időben generálásra kerülő file-ból történjen az adatok megjelenítése. Így, ha a dokumentumon belül nem oldható fel egy hivatkozás, akkor a dinamikus node-okat kiszolgáló alkalmazások lehetőséget kapnak arra, hogy ők szolgáltatassák az adatokat. Ez a lehetőség lehetővé teszi, hogy folyamatosan változó adatokkal is lehetséges legyen az együttműködés. Az ilyen dinamikus node-ok alkalmazása szükséges lehet AmigaGuide fejlesztői rendszerekben, interaktív fejlesztői környezetekben vagy különlegesen helyzetérzékeny helpek esetén.

### @INDEX <name/node>

Az *Index* gombbal (gadgettel) megjeleníthető node nevét adja meg, mely akár egy külső adatbázisban is lehet.

### @REMARK <remark>

A felhasználó számára megjelenítésre nem kerülő információ adható meg (megjegyzések elhelyezésére szolgál).

*Egy node-on belül a következő parancsok alkalmazhatóak:*

### @ENDNODE <name>

A node végét adja meg. A sor elején kell állnia.

### @TITLE <title>

Az adott node-hoz tartozó cím, mely az ablak felső keretén lesz megjelenítve. E parancsnak is a sor elején kell kezdődnie.

### @TOC <node name>

Az adott node-hoz tartozó tartalomjegyzéket tartalmazó node neve. Alapértelmezése a MAIN. Akkor kerül megjelenítésre, ha a felhasználó lenyomja a *Contents* gombot.

### @PREV <node name>

A *< Browse* lenyomásához tartozó node nevének megadása.

### @NEXT <node name>

A *Browse >* lenyomásához tartozó node nevének megadása.

### @{<label> <command>}

Egy szöveghez tartozó kapcsolódási pont megadása. A soron belül akárhol elhelyezkedhet.

## Akciós parancsok:

### ALINK <name> <line>

A megnevezett node betöltése egy új ablakba, az <line> sorszámu sora lesz az ablak első sora.

### CLOSE

Az ALINK parancssal megnyitott ablak bezárása.

### LINK <name> <line>

A megnevezett node betöltése, az <line> sorszámu sora lesz az első kijelzett sora.

### RX <command>

Egy ARexx makró futtatása.

### RXS <command>

Egy ARexx parancs file futtatása. Egy kép megjelenítése történhet pl. a *ADDRESS COMMAND DISPLAY <picture name>* parancssal is.

### SYSTEM <command>

Egy AmigaDOS parancs végrehajtása.

### QUIT

Kilépés az aktuális adatbázisból.

Ezek alapján egy példa adatbázis a következőképpen épülhet fel:

*@DATABASE My little guide*

*@NODE MAIN "AmigaGuide példa adatbázis"*

*A program menüpontjai:*

*@{"Load" link Load}*

*@{"Save" link Save}*

*@{"Quit" link Quit}*

*@ENDNODE*

*@NODE Load*

*Ahol file-okat tölthetünk be.*

*@ENDNODE*

*@NODE Save*

*Ahol kimenthetjük munkánk eredményét.*

*@ENDNODE*

*@NODE Quit*

*Kilépés a programból.*

*@ENDNODE*

A fejlesztőrendszerhez tartozik meg néhány kisebb utility, pl. a WDisplay, mely segítségével képeket jeleníthetünk meg ablakban. Néhány másik utility segítségével AmigaGuide formátumúra konvertálhatjuk az AutoDocs file-okat.

(JOCO)





Jól dönt, ha a  termékeit választja!

Magyarországi forgalmazó: Thalypex Tel/Fax.: 1-414-414



Ő már az új  
PC-GURU-t  
olvassa!

Megjelenik negyedévente!  
November elejétől!  
Továbbra is 198Ft-ért!  
Előfizethető egy évre,  
mindössze 792 Ft-ért!

GURU. 1399. Budapest  
Pf. 701/765



# REAL 3D

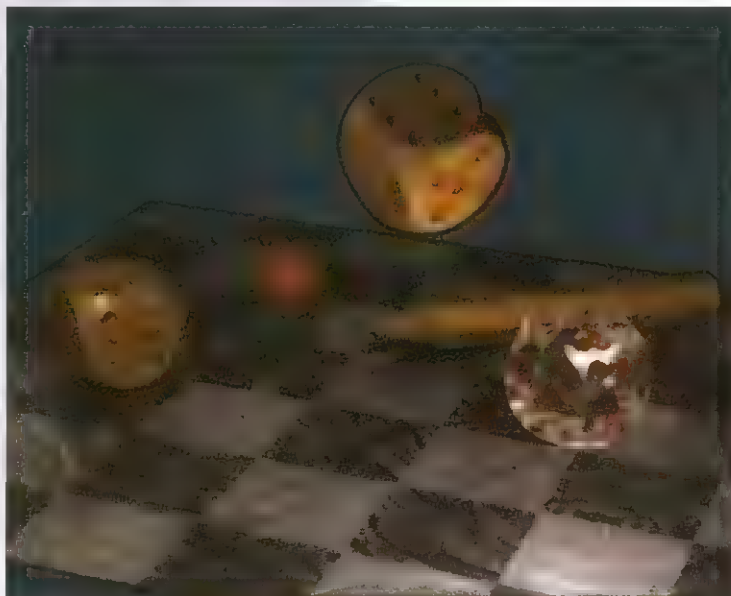
*Lenge szellő borzolja a finn kerekerdő fáinak lombkoronáját; néhány későn érkező vándormadár fáradtan pihen meg Juha és Vesa Meskanen házának eresze alatt. A kora nyári, erőteljes napsugarak fénye beszűrődik az ablakon és megcsillan egy Amiga 3000-esen. A gép előtt ülő Juha elégedetten dől hátra a székben: a három éves fejlesztőmunka a végéhez ért, megszületett a Real 3D v.2.*

Ha nem is ilyen romantikus előzményekkel, de végül is hosszas késlekedés után a nyár elején megjelent a piacon az új Real 3D, amely szinte csak nevében emlékeztet elődjére. A program olyan dolgokat tud, amelyekről a személyi számítógépek felhasználói eddig csak álmodhattak; a legújabb technikák, mint pl. a Motion blur (mozgásból adódó elmosódás), Depth of field (mélységélesség), Soft edge shadow (lágy szélű árnyékok) mellett fantasztikus animációs lehetőségek kínálóznak: Skeleton control (egy váz mozgatja az egész testet), Collision detection (ütközés érzékelés), Inverse kinematics (összekapcsolt tárgyak mozgásának automatikus meghatározása), Kinematics (Newton-i fizika szerint a testek önálló mozgást végezhetnek).

Olyan szoftverek amelyek mindezeket a dolgokat tudják, ezidáig csak munkaállomásokon léteztek - léteztek. A Real 3D kihasználja a mai személyi számítógépek rohamos teljesítménynövekedését, bár azt hiszem még így is megelőzte egy kissé a korát - erről később.

A Real 3D rendkívül összetett program, ezért a következő GURU-ban is olvashatsz róla. Ebben a számban a program kínálta lehetőségeket vizsgáljuk, a következőben pedig ezek használatát, azt a sajátos koncepciót amelyre az egész program épül.

A Real 3D egy rendkívül tetszetős dobozban érkezik, amelyben a négy lemez, a hardver kulcs (amely a joystick portra helyezendő), valamint a közel 600 oldalas kézikönyv, amely nagyon jó. Három fő részből áll: az első a tutorial, vagyis tanító. A program szinte minden(!) funkcióján



végigvezeti az olvasót példák segítségével, lépésenként leírva a teendőket. A második rész a Reference, az egyes funkciók egységes formátumú leírását tartalmazza. A harmadik rész a Real 3D saját programnyelvét az RPL-t (Real Programming Language) és az Arexx interfészt írja le. A Real 3D v.2 használatához legalább 3MB RAM-ra, egy merevlemezre - minimum 5MB szabad kapacitásra, MC68020-as vagy nagyobb processzorra, matematikai társprocesszorra van szükség. Itt említem meg, hogy a lemezeken található a Real040, amely a Real 3D MC68040-esre optimalizált változata. Ez az első Amiga program amely teljesen kihasználja a 040-es lehetőségeit. Ez a verzió egy 25 MHz-es 040-es processzoron kb. 8-szor számol gyorsabban mint az alap társprocesszoros változat egy 25 MHz-es 68030-ason!

Egy animáció előállítását gyakorlatilag három fázisra bontható: 1 - tárgyak modellezése, 2 - mozgások beállítása, 3 - leképezés. A program vizsgálatokor kövessük mi is ezt a sorrendet.

Alapvetően háromféle tárgy-típus létezik: Primitive, Compound és Freeform. A Real 3D-ben nagyon fontos szerepet játszanak a primitívek. Ezek előre definiált térbeli és síkbeli formák, amelyeket eltorzíthatunk. A számítógépanimációk nagy részében találhatunk ilyen egyszerű tárgyakat: gömböt, hengert, kúpot, különböző alakú hasábokat. A primitívek óriási előnye hogy a leképzési idejük nagyon rövid.

A második nagy csoport az összetett tárgyaké (Compound objects), amelyek gyakorlatilag primitívekből állnak

össze. Azt gondolnánk elsőre, hogy ezek csak nagyon egyszerű testek lehetnek... nem! Ilyen összetett testeket állít elő a Real beépített fagenerátora - hengerekből, kúpokból és gömbökből építi fel a fákat. Persze egy fa rengeteg primitívből áll, de mint már említettem, a program nagyon gyorsan számolja ezek képét, úgyhogy semmi probléma. Sok eszköz áll rendelkezésre ilyen tárgyak létrehozására.

A harmadik, talán legösszetettebb tárgy-típus a freeform. Ennek, mint nevéből is kiderül nincsen kötött formája - ez az ami a legtöbb 3D-s programban egyszerűen csak "object"-ként szerepel. A freeform tárgyaknak háromféle alosztálya van aszerint, hogy a formákat háromszög alakú felületek határolják (polygon), ugyanezek csak phong árnyalással (phong) vagy a felületeket görbék mutatják (spline). Míg az első két típus hagyományosnak mondható, addig a görbe alapú modellezés újdonságnak számít a személyi számítógépeken futó szoftvereknél. Ezekkel könnyen készíthetünk elasztikus testeket, és akár mennyire ráközelítünk a testre a ka-



# version2

merával, sohasem látunk szögletes éleket hála a határoló görbéknek.

Ha megvan a test alakja, akkor a modellezés következő fázisa a felületi tulajdonságok megadása. A szín mellett a szokásos beállítások, mint fényáteresztés, fényvisszaverés, csillanás minősége stb. mind megtalálható. Texturák tekintetében a Real 3D messze megelőzi vetélytársait: nincsen korlátozva a texturaként felhasználható képek száma, ezek tetszőlegesen keverhetők egymással. A kép a test legkülönbözőbb tulajdonságait módosíthatja; színét (*color map*), átlátszóságát (*transparency map*), fényvisszaverését (*brilliance map*), egyenetlenségét (*bump map*), a színnek telítettségét (*shadow map*), valamint a felület jelenlétét (*clip map*). Természetesen a képek a test tetszőleges részeire helyezhetők, tükrözhetők, ismételhetők. A Real egyik leghasznosabb újítása a spline mapping, ami lehetővé teszi, hogy a kép a test felszínét pontosan követi - így egy bonyolult forma esetén (pl. gyűrű) is tökéletes felületi mintázatot kapunk. Az RPL segítségével definiálhatunk algoritmikus texturákat, amelyek szintén a test bármely tulajdonságára vonatkoztathatók. A Real 3D stílusára jellemző, hogy ha két test között metamorfózist írunk elő, akkor automatikusan átalakítja a felületi tulajdonságokat, texturákat is!

Készen vannak a tárgyak, jöhet az animálás! Ha az eddigiek nem győztek meg valakit a Real 3D erejéről, akkor majd a most következők. Mielőtt szemügyre vesszük a konkrét lehetőségeket, egy fontos általános megállapítás. A Real mindent tud. És ez komoly, rengeteg beépített funkció (amit helyi terminológiában metódusnak hívnak) van, és ha mégsem találunk ezek között megfelelőt (pl. egy test rózsaszínű léggömbök összeolvadásával alakul ki), akkor az RPL segítségével magunk is megírhatjuk a metódust. Persze ehhez meglehetősen jártasnak kell lennünk a program rejtelseiben, és nem árt ha programozói ambícióink is vannak...

A Real animációs tudásának lelke az ún. "particle system", vagyis részecske rendszer. Ahelyett, hogy a testekre külön-külön

megadnánk minden mozgásformát, csak a test tulajdonságait kell definiálnunk és egy animációs metódust hozzákötni. Egy példa talán jobban mutatja miért más is ez mint a hagyományos módszerek: van több testünk, amelyek alatt egy síklap - a talaj húzódik, csak megadjuk a testek tömegét, a súrlódási együtthatókat stb. valamint hozzárendeljük a testekhez a gravitációs erőt jelképező "directed force" metódust + a helyszínre (az összes testre) a "Int. Collision" (ütközésvizsgálat) metódust, nos akkor nincs más dolgunk, mint hátradőlni a károsszékekben és figyelni amint a program kiszámítja az egymással és a talajjal ütköző testek mozgáspályáját.

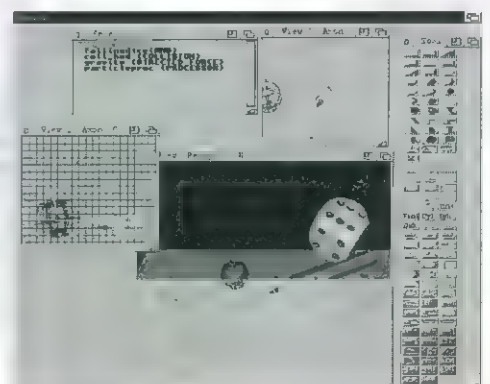
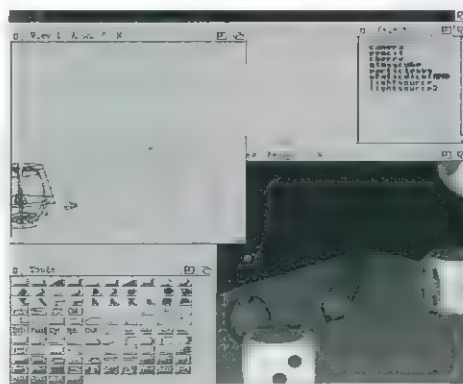
Íme a beépített metódusok. "None" - a test nem csinál semmit (...). "Path" - a test egy út mentén mozog. "Rotation" - egy testet tetszőleges tengelyek körül forgat. "Sweep" - szintén forgatja a testet, változó sebességgel. "Size" - megváltoztatja a test méretét az animációban. "Stretch" - ugyanaz mint az előző, csak változó sebességgel, ill. változó irányban. "Direction" - egy út mentén mozgat, de a test az úttal együtt fordul. "Move & Dir" - Egy út mentén mozgat, és a test egy másik útra néz közben. "Control Curves" - A test két út között mozog 'beszorítva', mérete ennek megfelelően változik. "Simple Skeleton" - A testek egy definiált váz mentén mozognak. "Skeleton" - egy definiált váz deformál egy testet. "Inv Kinematic" - összekapcsolt testek mozgásának számítása a végpont mozgásával. "Morphing open & closed" - metamorfózis testek között (csak Freeform-ra). "Transform" - gyorsulások, lassulások (csak más metódusokkal együtt van értelme). "Wave" - meghullámoztat egy testet. "Radial force"

- koncentrikus erőter, amely hat a testekre (vonz vagy taszít). "Directed force" - ugyanaz mint az előbb, de az erőter párhuzamos erővonalakból áll. "Collision" - egy tárgy több (alárendelt) tárggyal ütközhet. Az alárendelt tárgyak egymással nem ütköznek. "Int. collision" - Ugyanaz mint előbb, csak minden tárgy minden tárggyal ütközhet. "Friction" - Súrlódási erő számítása (csak valamilyen mozgással együtt van értelme). "Creation" - testek létrehozása egy minta-test alapján. "Processor" - ez a metódus érvényesíti az előző metódusok hatását, erre mindig szükség van. "RPL" - végül, de nem utolsósorban ezzel a metódussal hozhatjuk működésbe saját metódusainkat (RPL programjainkat).

A képgenerálás a Real 3D-ben is több fázisban történhet az egyszerű drótváz megjelenítéstől kezdve a teljes ray-tracing-ig. Itt elérkeztünk a program talán egyetlen hiányosságához: nincsen egy gyors és teljes scanline leképző eljárás. Árnyékokat és üveget csak a legjobb, "Full Ray-Trace" módban kapunk, ám így egy-egy kép leképzési ideje bizony jó esetben is inkább negyedórákban mérhető mint percekben (egy A4000-esen), és ez az animációknál bizony nagyon számít. A ray-tracing algoritmus jellemzője, hogy képes "elszállni" - nagyon sokáig dolgozni olyan képeken ahol sok az üveg és/vagy tükröződés; ez jellemző a Real 3D-re is. A minőség viszont abszolút profi.

A Real 3D rendkívül szép - igazi fotorealistikus képeket számol.

Marinov 'Gaborca' Gábor





Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



**Meat Loaf - Live In Wembley**

Egy olyan énekesre, színészre szeretném felhívni a figyelmet, akit talán inkább csak egy filmszerepéről ismernek fel - ha egyáltalán felismerik. Ki ne ismerné a Rocky Horror Picture Show című filmet? Ebben van egy jelenet, amelyben a rock and roll befagyasztott szelleme kitör a mélyhűtésből, és bebizonyítja, hogy kár volt őt leírni. Nos, a szellemet játszó figura nem más mint Meat Loaf, aki a filmmel egyidőben Ted Nugent lemezén is elénekelt egy-két számot. Ezek után nem is jöhetett más, mint egy bemutatkozó szólóalbum, amely 1977-ben jelent meg és a Bat Out Of Hell névre hallgatott. A Rocky Horrorshow hatása igen erősen érezhető volt a lemez anyagán, mondhatni az egész lemez a horror jegyében készült. A siker nem is maradt el, köszönhetően az igen erős zenei anyagnak, amely sajátos egyvelegét nyújtotta a rock&rollnak és társ műfajainak. Majd sorra jöttek a lemezek, koncertturnék. A koncertek során Meat Loaf hangja kikészült, több éves pihenőre kényszerült, de nem adta fel, újra elkezdett turnézni. Egyik ilyen koncertkörútja alkalmából állt meg a Wembley-ben, ahol a felvétel is készült. Akár ezt meghallgatja, az nem fog kételkedni abban, hogy az énekes teljesen visszanyerte a hangját, sőt hangerejét. Ezen a kiváló, ámde több mint hetven perces CD-n rajta van majdnem az összes nagy sikere és még pluszban egy jó egyveleg a Johnny B. Goode, Jailhouse Rock, Blue Shede Shoes című számokból. Tehát aki még nem ismerné Meat Loaf-ot, az bátran vágjon bele és hallgassa meg legalább ezt a lemezét.



**Spin Doctors  
Pocket Full of Kryptonite**

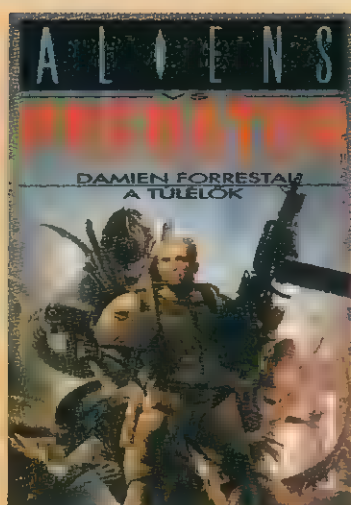
Egy banda, amelyet csak az MTV-ből (na melyikből?) ismerhet az úri közönség azon része, aki még így a január elsejei kódolás előtt éjjel-nappal kedvenc(?) adóját bámulja. Itt a régi jó szokásokhoz híven kiválasztották az egyik legrosszabb számot a lemezről, majd agyba-főbe azt játszották, hadd ismerje meg az ember a zenekart minél több oldaláról. Megmondom őszintén, nekem véletlenül került a kezembe a CD, egy ismerősöm tuszkolta a kezembe és azt motyogta, hogy tudod ez az a banda, amelyik a Two Princes c. remek slágert játssza. Ezek után nem sok választásom maradt, meghallgattam a lemezt. Majd meghallgattam még egyszer. Miután a számok nagyon megtetszettek, noha a stílusukat nem tudnám meghatározni, úgy gondoltam, hogy én is terjeszteni fogom az ígét. Szóval van itt egy terjedelmes (70 perc) bemutatkozó album, amelyet igazán jószívvel tudok ajánlani mindenkinek akitől nem idegen a gitár nevezetű zajkeltő eszköz förtelmes hangja, nem is szólva a basszusgitár nevű izéről. Mint azt már fentebb említettem, a stílust nem igazán tudnám meghatározni, de ebben nem elsősorban én vagyok a hibás, hanem a zenekar. Olyan összevisszaságban játszanak mindenfélét, hogy szakértő legyen a talpán az aki egy kategóriába tudja sorolni őket. De amit csinálnak az jó, sőt meg merném kockáztatni, hogy még fogunk hallani felőlük. Ha pedig nem, akkor is itt van ez a kryptonittal teli csomag, ami majd bizonyítja, hogy ezekből a fiúkból még akár... is lehetett volna.



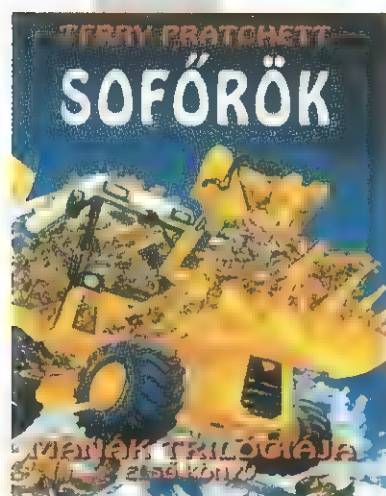
**O.M.D. - Liberator**

1976-ban alakult egy angol zenekar, amely akkor a Kraftwerk-et tekintette mintaképének, az első felvételeik legalábbis ezt tanúsítják. Ez nem igazán jött be nekik, ezért a zenekar két alapító tagja más bandákhoz csatlakozott. 1978-ban azonban már ismét együtt írják számaikat, amelyek egy független lemezcég kiadásában meg is jelennek, és viszonylag nagy sikert aratnak. Legalábbis szerződötti őket a Virgin lemezóriás, amely 1980-ban megjelenteti első hivatalos nagylemezüket, az Organisation-t. A zenekar eredeti nevét, az Orchestral Manoeuvres In The Dark-ot kissé hosszúnak találják a lemezbortóra, így születik a mára már sokkal közismertebb OMD név, amelyről már sokan nem is tudják, hogy rövidítés. Az első igazi sikereiket azonban 1981-ben, a következő lemezzel a ma már klasszikussá vált Architecture And Morality-vel aratják. A szintetizátor kedvelők felfigyelnek az új zenekarra és elég hosszú pályafutást kísérhetnek figyelemmel. A megalakulást követő tizenhetedik évben, azaz idén jelent meg egy újabb album, a Liberator, amely nem okoz meglepetést. Néhány Best Of válogatás után ugyanott folytatják, ahol abbahagyták. Dallamos, effektdús szinti-zenét játszanak, amely nem esett át nagy változtatásokon, nem követi a zenei divathullámzásait sem. Hogy ez jól sikerült-e vagy sem, mindenki eldöntheti, ha belehallgat a Liberator-ba. Szerintem nem baj, hogy nem változtattak, legalább mindenki tudja már, hogy mire számíthat, ha OMD lemezt vesz. A zene még mindig jó, és ennyi év után már ez sem kevés. **STILLA**





## Új Valhalla könyvek



### Terry Pratchett - Sofőrök

Az író gondolom már nem kell bemutatni, remélhetőleg mindenki olvasta a Mágia Színe c. remekművet, valamint talán egyre többen kutatják fel Pratchett macskákról szóló kis tanulmányát, amely igen szellemesen magyarázza el az összes nem igazán fontos és többnyire haszontalan ismeretet, amelyek nélkülözhetetlenek, ha az ember macskákkal foglalkozik. Ez a kis könyv sajnos már elfogyott, mivel néhány évvel ezelőtt jelent meg. Node vissza az eredeti témánkhoz. Egy új trilógia első köteteként jelent meg a Sofőrök, amely a manák életével foglalkozik. Ebben az első kötetben némi információhoz jutunk arról, hogy kik is ezek a manák tulajdonképpen, milyen az életük stb. Szó esik arról is, hogy miért vándorolnak el a nagyvárosba, egy áruházba, és ott hogyan találkoznak az áruházbeli manákkal, akik még soha nem jártak az áruházon kívül, s meglehetősen keveset tudnak az odakinti életről. Így aztán meglehetősen nagy felfordulást okoz náluk az a hír, mely szerint az áruházat rövid időn belül lebontják, így az ott élőknek menekülniük kell. Hogy milyen úton-módon? Nos itt játszanak szerepet a sofőrök, méghozzá nem is akármilyen. Pratchett most sem okoz csalódást, hihetlenebbnél fantasztikusabb kalandok váltják egymást és ezt a könyvet sem érdemes közterületen olvasni, miután az emberek még mindig hajlamosak furcsán bámulni egy a Sofőrök-et olvasó és meglehetősen hangosan röhögő másik embertársukra, holott a Gyűrűkúra, a Galaxis útikalauz és társaik már eléggé edzetté teheték volna őket. Biztos vagyok benne, hogy aki elolvasta ezt a könyvet, beáll a Második Rész Megjelenésére Várók egyre növekvő táborába.

### Műhold-kór

Természetesen az adók többségének kódolásáról van szó, amelyhez sajnos egyre többen csatlakoznak, lassan telítődni látszik ugyanis a reklámpiac, így aztán aki meg akar élni, az kénytelen előfizetési díjat szedni. Vannak persze akik másféleképp csinálják. Az MTV például január elsejétől kódolva lesz, de indítanak egy másik csatornát, amely majdnem ugyanaz lesz, mint az eredeti MTV Europe, csak teljesen más, viszont nem lesz kódolva. Van aki arra épít, hogy a házi műholdvevők úgysem lesznek képesek venni az ő adását, ha megfelelően alacsony vagy éppen magas frekvencián sugározza. Ilyen a Filmnet Movie, ill a Teleclub is. Ők speciális kártyákat ajánlanak a műholdvevőkhöz, ill. kicserélik a régi vevőt egy újra. Mindenképpen úgy tűnik tehát, hogy lassan érdemes lesz elgondolkodni azon, milyen fejlesztésen essen át jó öreg műholdvevőnk.

### Videotéka - Miért ne?

Kis hazánkban egyre több filmforgalmazó cég tevékenykedik, és éppen ennek köszönhetően megváltozott a hazai videotékák választéka is. Az eddigi meglehetősen homályos eredetű és rossz minőségű filmeket kezdik felváltani a legalább nézhető minőségű és egyre jobb filmek, valamint a tékák kezdik betölteni lassan azt a szerepüket is, mely szerint ha valamilyen film már nem megy a mozikban, akkor azt elő lehessen halászni és legalább videon megnézni. Így például végre elérhető a 2001 Space Odyssey és a folytatása a 2010 is. Most sorolhatnám a jobbnál jobb filmeket, amelyek a filmforgalmazók révén már elérhetők, miután néhány év késéssel sikerült felismerni azt, hogy igenis van üzlet a videokazetta kölcsönzésében is, ha a megfelelően nagy választékot korrekt minőségben és árban nyújtják. Természetesen mindenkinek meglesznek továbbra is az ismerősök, barátok akiktől lehet egy-két filmet beszerezni, de lassan-lassan érdemes lesz benézni néha egy-egy kölcsönzőbe, hátha meglepetés ér. Csak azért írtam le mindezt, mert igen kellemesen érintett, hogy az általam keresett filmekből jópárat igen jó minőségben megtaláltam egy-egy tékában, miután már mindenkit halálra bosszantottam azzal, hogy szerezzék meg nekem. Ettől szeretnék megkímélni mindenkit aki videoval foglalkozik.

STILLA





## Son Of Chuck (Chuck Rock 2.)

Európában már fél éve elindult hódító útjára az öreg Chuck fia, a fiatalabbik Chuck, aki hasonlít az apjára, csak egy kicsit fiatalabb az öregénél, de ugyanolyan harcoskedvű mint az öreg volt mikor még ugyanilyen fiatal éveiben járt mint most a kis-Chuck. (Huhh...) Eddig csak azok örülhettek ennek a játéknak akiknek számítógépük van, de októbertől a Core Design cég jóvoltából a SEGA tulajdonosok is harcbaszállhatnak a gonosz Brick Jagger ellen. A most piacra került program Mega Drive és Master System típusú gépekre készült. A történet megegyezik az eredetivel. A gyermek apja békésen taníttatja fiát a bunkófaragásra, a jelmezbe bújt reakciós elemek semlegesítésére, a hullámlövésre és egyéb az őskorban nélkülözhetetlen tudományokra. Az öreg Chuck egy tragacs gyárat vett az irányítása alá, s nem is csinálta rosszul. Egy nap viszont régi ellenlábasa állított be hozzá azzal a képtelen ötlettel, hogy a gyárat adja el neki két házidinoszaurusz áráért (ami abban az időben igen kedvező ajánlatnak számított). Barátunk az idő múlásával sem butul (legfeljebb hülyül), tehát szó szót követett, aminek az lett az eredménye, hogy Chuckot elrabolta egy fekete lefüggönyözött tragaccsal a gonosz minden hájjal megkent Brick Jagger (neve hasonlósága ellenére nincsen köze az ismert 'Rock' énekeshez). Opelia hiába várta aznap este haza élete párját a munkából, az nem jött. Helyette egy diszkrét borítékba bújtatott levélkér kapott, amiben tudatják vele, hogy ura és parancsolója emberrablás áldozata lett. A kis Chuck, ez a kis kopasz 'liberóba' csomagolt méretes bunkóval felszerelt emberke elindul, hogy kiszabadítsa és megakadályozza az üzem profilváltását tragacsról roncsderbytragacsra. Itt lépünk be mi. Igen, nem tévedés, ezt a nem éppen az öregségtől kopasz fiatalembert kell eljuttatni az emberrablókig. Az ősvárosból indulunk majd tűzön-vízen, jégen, radioaktív terepen, majomszigeten kell megverekedni ellenfeleinkkel. Ellenségeink igen változatosak fajra, nemre egyaránt. Találunk közöttük ősemberket, őssasszonyokat, dinoszauruszt, békákat, madarakat és még sok igen változatos külsejű lényt. Akadnak olyanok is, akik a segítségünkre sietnek amint ezt az óhajunkat a tudomására hozzuk. Ez többféleképpen is megtörténhet. Vagy belerúgunk egy hatalmasat a kiszemelt áldozat legérzékenyebb részébe, vagy méretes bunkónkat használva fejbavágjuk vele. Rengeteg poén, szép garfika jellemzik a játékot. A programot a mászkálós kategóriába sorolhatjuk, de tele van logikai elemekkel is. Ne felejtjük el az eszünket is használni. Végül nem mondhatunk mást, csak annyit: IRÁNY AZ ŐSKOR!!!

-ISO & Tom-



## Sonic the Hedgehog 2

Kis országunkban egyre népszerűbb a SEGA TV-játék kabalafigurája, a SONIC. Mint minden nagysikerű játéknak, ennek is megírták a második részét. A feladat már ismert az előző játékból. Minél több gyűrűt kell összegyűjteni az egyes pályákon. Utunkra elkísér barátunk, a kettfarkú róka is. Hét nehéz pályán keresztül hajszojuk a gonosz ROBOTNIK-ot, aki a déli szigetek összes kis lakóját egy kristálytojás nevű helyen tartja fogva. Nekünk kell elpusztítani újra, hogy vegleg béke legyen a szigeten. Barangolásunk közben tárgyakat vehetünk fel. Különösen hasznos a hat gyémánt megszerzése, ugyanis ezek nélkül nem tudjuk teljesíteni a feladatot. Ha idő előtt jutunk el egy pálya végére, a maradék időtől függően bonus pontot kapunk. Az egyes szakaszok végén bonustabláknak rohanhatunk neki. A teljesítés függvényében ilyenkor vagy gyűrűnk száma, vagy életünk száma növekszik, de lehet hogy semmit sem kapunk. Aki szereti a mászkálós játékokat biztos vagyok benne, hogy hosszú órákat fog eltölteni SONIC barátainak kiszabadításával.

**ÚJDONSÁGOK** - Furcsa hírek járnak a világban. A külföldi lapokban olyan cikkek láttak napvilágot, hogy a SEGA cég '94 decemberére szeretné megjelentetni az új csodagépét. A 32 bites processzorral készülő TV-játékhoz új CD-ROM-ot is kifejlesztének. Ha tényleg megszületik, eddig még soha nem látott grafikák és hangeffektek teszik színessé a játékokat.

## SEGA TERMÉKEK NAGY VÁLASZTÉKBAN!!!



Mega Drive Master System Game Gear  
játékkazetták

Viszonteladóknek árkedvezményt biztosítunk!  
NOVOTRADE 2C Kft. 1136 Bp., Balzac u. 35. • Tel./Fax: 140-2954

2C Kft.  
Novotrade



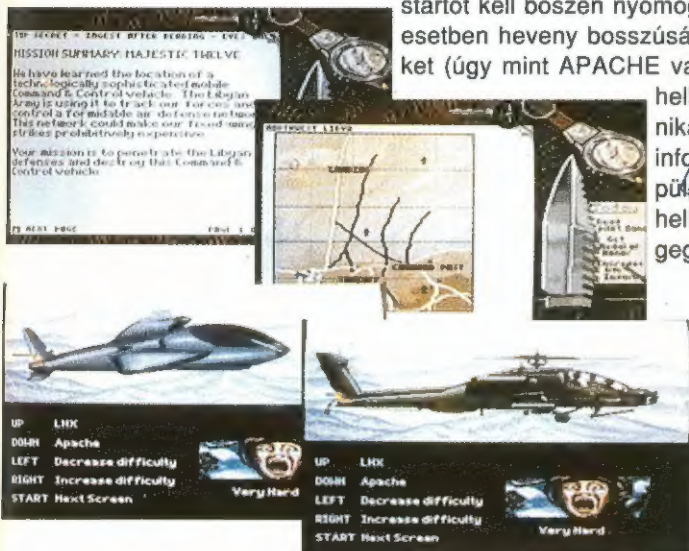


## LHX ATTACK CHOPPER

Újabb szimulátorjátékok bújnak ki a SEGA-ból, mint kiadós nyári zápor után a gombok a földből. Mostanában jó nagy zápor lehetett, mert az LHX-attack chopper harcihelikopter szimulátor kitűnőre sikeredett. Az Electronic Arts-tól már megszokott színvonalas animáció, könnyű kezelhetőség és hangtechnika méltó egy olyan játékhoz, ami a külföldi toplistákra biztos, hogy rövid időn belül fel fog kerülni. A játék egy helikopter szimulátor, melynek részletes leírását mostantól fogva több folytatáson keresztül fogjuk közölni. Az első pillanatokban köszöntenek a kiképzőbázison, ahol a nevét után elénk érdeklődést tanúsítanak a jelszavak iránt. Ezt a jelszót, egy már sikeresen végrehajtott küldetésedről kaphatod (megjegyzem, főleg olyanokkal lehetne, hogy 'Tudtam, de elfelejtettem...' tudniillik ez a módszer is csak úgy válik be mint a szlibam). A második kép (amireh a startot kell bőszen nyomogatni) mutatja meg a hívőkódokat, amit érdemes felírni (ellenkező esetben heveny bosszúságok érhetnek). Ezután a demóban kiválaszthatjuk a helikopterünket (úgy mint APACHE vagy LHX) és a játék keménységét. Ha esetleg nem lennénk profi

helikopter kiválasztók, abban az esetben megnézhetjük a gépek technikai adatait. Következő kép, a napiparancs, melyben a legfontosabb információkat tudjuk meg a feladatunkról (többnyire Líbiában kell repülni a géppel, és minden ellenséget-páncélosok, repülő, harcihelikopterek, gyalogosok... - hidegre kell tenni). A hívőjelünket meggyeszer kiírják (érdeemes megjegyezni), közlik az időjárási adatokat és megmutatják a térképet. Irányítás: emelkedni a START és az irányítókereszt(ik.) folyamatos előrenyomásával tudunk. Ajánlott magasság a kb.125 láb. A gép egyébként egyáltalán nem meglepő módon az ik.-val jelzett irányba megy. A következő számokban részletesen ki fogunk térni a gépek közti különbségre, a műszerfal használatára, a fegyverzetre és annak kiválasztására, a küldetés teljesítésére, az elérhető fokozatokra, és a megszerezhető érdemrendekre.

-Boeke-



## TOPLISTA

### Mega Drive

1. Flashback
2. Super Kick Off
3. Ecco The Dolphin
4. Cool Spot
5. PGA Tour Golf 2
6. Fatal Fury
7. Sonic 2
8. Tinny Toons
9. Road Rash 2
10. Desert Strike

### Master System

1. Sonic 2
2. Land Of Illusion
3. Wimbledon Tennis
4. WWF Steel Cage
5. Taz Mania
6. Lemmings
7. Alien Storm
8. G-LOC
9. Streets Of Rage
10. Sagaia

### Game Gear

1. Sonic 2.
2. Land Of Illusion
3. Lemmings
4. WWF Steel Cage C.
5. Mick And Mack
6. Streets Of Rage
7. Ninja Gaiden
8. Tom And Jerry
9. Batman Returns
10. Super Kick Off

## Tipppek-Trükkök

Flash Back: Könnyített pályákat kapunk, ha a következő pályakódokat használjuk: 1. PIXEL 2. BESTY 3. PANCHO 4. STUDIO 5. TOHO 6. AKANE 7. INCBIN

Normál nehézségi fokozatban léphetünk pályáról pályára a kódok segítségével: 1. FALCON 2. DATA 3. MILORD 4. QUICKY 5. BIJOU 6. BUBBLE 7. CLIP

LHX Attack Chopper: A játékban 30 különböző nehézségű küldetés közül választhatunk az itt közölt kódok segítségével. Nehézségi sorrendben:

1-es: DAAAIHA	2-es: DAAAEQA	3-as: DAAAZFA
4-es: DAAAABC	5-ös: DACAIWC	6-os: DACAQVC
7-es: DACAYUC	8-as: DACABHE	9-es: DACAJGE
10-es: DACARFE	11-es: DACAZEE	12-es: DACABXG
13-as: DACAJWG	14-es: DACARVG	15-ös: DACAZUG
16-os: DACAAPA	17-es: DCKAIKE	18-as: DCKAQJE
19-es: DCKAYIE	20-as: DCKAA6G	21-es: DCKAI4G
22-es: DCKAQZG	23-as: DCKAYYG	24-es: DCKABLA
25-ös: DCKAJKA	26-os: DCKARJA	27-es: DCKAZIA
28-as: DCKAB6C	29-es: DCKAJ4C	30-as: DCKARJC

A felsorolt kódok mind a SEGA Mega Drive-ra készült játékokhoz alkalmazhatóak.



# TOPLISTÁK

## AKCIÓ

1. Syndicate (1)
2. Superfrog (2)
3. Prince Of Persia II. (3)
4. Walker (4)
5. Soccer Kid (-)
6. One Step Beyond (-)
7. Lost Vikings (7)
8. Body Blows (-)
9. Goal! (9)
10. Blaster (-)

## SZIMULÁTOR

1. Strike Commander (1)
2. X-Wing (2)
3. F15 - II (3)
4. Tornado (4)
5. Falcon 3.0 (5)
6. Fields Of Glory (8)
7. Gunship 2000 (7)
8. Comanche (6)
9. Reach For the Skies (9)
10. Simfarm (-)

## KALAND

1. Betrayal At Krondor rol. (4)
2. Day Of The Tentacle adv. (2)
3. Wizardry 7. rol. (3)
4. Return O. T. Phantom adv. (10)
5. Lands Of Lore rol. (6)
6. Ishar II. rol. (5)
7. Ultima 7 Part 2. rol. (3)
8. Stronghold rol. (-)
9. Ultima Underworld 2 rol. (8)
10. Legend 2. rol. (-)

## PC 10

1. Microsoft F. Sim. 5.0/Microsoft
2. Zool/Gremlin
3. X-Wing/LucasArts
4. Railroad Deluxe/Microprose
5. Day Of The Tentacle (U.S.Gold)
6. Links - Belfry/US Gold
7. Sensible Soccer92/93/Renegade
8. Syndicate (E.A.)
9. X-Wing: Imperial Pursuit/US Gold
10. Civilization/Microprose

## ABSZOLÚT 10

1. Championship Manager/Domark
2. Syndicate/E.A.
3. Sensible Soccer'93/Renegade
4. Zool/Gremlin
5. Soccer Kid/Krisalis
6. Microsoft F. Sim. 5.0/Microsoft
7. Premier Manager/Gremlin
8. Goal!/Virgin
9. Formula 1/Microprose
10. Flashback/US Gold

## FILM

1. Idétlen Időkig (1)
2. Toys (2)
3. Becsületbeli Ügy (3)
4. Zsaru kis Hibával (4)
5. Tisztességtelen ajánlat (5)
6. Jurassic Park (-)
7. Szépség és a Szörnyeteg (1)
8. Gentlemanus (-)
9. Drakula (9)
10. Egyenesen Át (Flatliners) (10)

## Bear's TOP 10

1. Syndicate
2. Pirates!
3. Populous II
4. Railroad Tycoon
5. Chaos Engine
6. Fighter Bomber
7. Turrican II
8. Menace
9. Battle Isle
10. Gods



Tegyen egy izgalmas képzeletbeli utazást  
a személyi számítógép belsejébe!



Bármelyik korosztályhoz tartozik, bármennyi számítógépes  
tapasztalattal rendelkezik, Ron White és a PC/Computing  
Így működik a számítógép című könyvének segítségével  
öröm lesz Önnek felfedezni, hogy mi megy végbe egy személyi  
számítógép (alap)egységeiben.

200 oldalas színes, exkluzív kiviteli kiadvány.

1253 Bp., Pf.: 71

Ára 1.999,- Ft

A GURU Magazin  
céges és magán terjesztőket keres  
vidéken!

Számítástechnikai üzletek,  
egyéb boltok és  
magánszemélyek  
jelentkezését várjuk a  
183-72-99-es  
telefonszámon!  
Kedvező terjesztési feltételek!



HA PC-s JOYSTICK, AKKOR

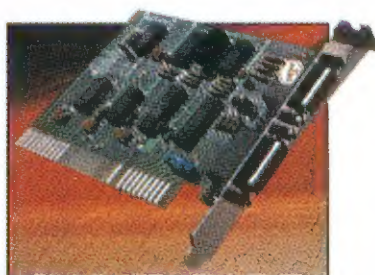
**WIN Computer**



1067 Bp. Szondi u. 19 Tel.: 153-4304 Fax.: 117-2834



**WARRIOR**



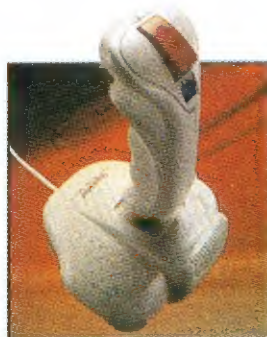
**GAME CARD**  
2 joyport + állítható órajel



**AVIATOR**



**RAIDER**



**PYTHON**



**INTRUDER**

Viszonteladóknak kedvezményes árak.





# ACOMP

Commodore Amiga 500	29900 Ft	Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/form)	1190 Ft	Power Play friss számai	490 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29900 Ft	Fuji 5.25" MD 2DD lemez	390 Ft	Rochard HD kontrollor A500/A500+	17900 Ft
Commodore Amiga 600	29900 Ft	BASF 5.25" MF 2HD lemez	620 Ft	+ 80 Mbyte winchester	24990 Ft
Commodore Amiga 1200	49900 Ft	Amiga Action Replay MK III	9990 Ft	+ 1Mbyte SIMM Ram	4990 Ft
A600/1200-hoz 40 MB HD kábel	21990 Ft	4 Player Adapter (4 joystick csatlakozó)	1890 Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2490 Ft
60 MB HD kábel	24990 Ft	C-64/C-128 Mouse	1990 Ft	Action Replay MK VI Pro (C64)	5900 Ft
80 MB HD kábel	28990 Ft	C-64/C-128 C1351 Mouse	2490 Ft	3M DC2120 Streamer kazetta	2900 Ft
120 MB HD kábel	36990 Ft	Commodore 64 midi szoftverrel	6500 Ft		
Commodore A4000/040/6MB/120MB	319000 Ft	Amiga mouse	1990 Ft		
+ 4MByte RAM modul	33900 Ft	Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1990 Ft	Joystickok	
Commodore 1942 multisync monitor	54990 Ft	Noris porvédő Amiga 500/500+	890 Ft	-----	
Commodore 1940 multisync monitor	49990 Ft	Noris porvédő C-64 II.	590 Ft	Quickshot QS - 113 IBM	990.- Ft
Commodore 1084s monitor	29990 Ft	Noris MB 80 3.5" lemeztartó	420 Ft	Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1095.- Ft
Commodore 1085s monitor	29990 Ft	Noris DB 100 5.25" lemeztartó	420 Ft	Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2790.- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	4990 Ft	Noris hálós 14" monitorfilter	400 Ft	Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3490.- Ft
Amiga - EuroScart kábel	1190 Ft	Noris üveg 14" monitorfilter	1490 Ft	Quickshot QS - 101 I.	450.- Ft
Commodore C-64 II	???? Ft	Maus Pad	220 Ft	Quickshot QS - 102N II	580.- Ft
Commodore C-64 Video Games Set	???? Ft	Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	19900 Ft	Quickshot QS - 102P II. Plus mikrok.	650.- Ft
Commodore 1541 II Floppy	7990 Ft	Soundblaster 16 ASP hangkártya	32900 Ft	Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrok.	790.- Ft
Commodore 1802 monitor	24990 Ft	Midi Amiga Interface	3490 Ft	Quickshot QS - 128 Maverick1	1390.- Ft
Commodore Datasette	???? Ft	Handyscanner Amigához	14900 Ft	Quickshot QS - 129F Flightgrip1	750.- Ft
Commodore MPS 1230 printer	23990 Ft	Boot Selector Amigához	1490 Ft	Quickshot QS - 130F Python1	850.- Ft
512 kB óras memóriabővítő	4990 Ft	Képdigitilizáló + RGB splitter	13900 Ft	Quickshot QS - 137F Python1M mikrok.	890.- Ft
2.0 MB óras memóriabővítő	9900 Ft	Stereo hangdigitalizáló Amigához	6490 Ft	Quickshot QS - 155 Aviator mikrok.	2890.- Ft
1 MB óras chip bővítő A600-ba	6900 Ft	Trackball Amigához	3590 Ft	Quickshot QS - 149 Intruder	2690.- Ft
1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	6500 Ft	Rocgen Genlock for Amiga	9900 Ft	Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990.- Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	550 Ft	Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft	Dynamics Competition Pro 5000	1090.- Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	720 Ft	1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	16990 Ft	Dynamics Competition Pro IBM	3990.- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez	200 Ft	Roctec 3.5" Amiga slim külső drive	9490 Ft	Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1490.- Ft
Profex 5.25" DSDD lemez (11 db/form)	395 Ft	Roctec 3.5" Ivory Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft	Dynamics Competition Star Mini	1990.- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	750 Ft	Roctec 3.5" Black Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft	Dynamics Competition Special Mini	1690.- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft	Roctec 3.5" Amiga belső drive	8500 Ft	Dynamics Competition Transp. Mini	1690.- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790 Ft	Amiga Magazin friss számai	490 Ft		

## Amiga 1200 Felhasználói kézikönyv magyarul! 495 Ft

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax.: 251-2385

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax.: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 147-0625, Fax.: 177-9419

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Termékeinket postai utánvétellel is megrendelhetik! Hívja a 149-6165-öt!